

Sonderausgabe Nr. 11 1991
öS 80
SFR 9,80
DM 9,80
ASM
aktueller software markt
SPECIAL
SONDERAUSGABE 11
SECRET SERVICE
TIPS & LÖSUNGEN
King's Quest V
Wonderland
Maupiti Island
Monkey Island
Elvira
Buck Rogers
und vieles mehr...
IM SONDERTEIL:
Stippvisite bei SIERRA
Heiße News von LARRY V !
...und außerdem in diesem Heft:
INTERVIEWS + FEEDBACK + COMPETITIONS + NEWS
aktueller software markt · Die Computer-Software-Fachzeitschrift · Secret Service



Die Sowjetunion hat ein Kampfflugzeug produziert, dessen Überlegenheit in der Luft die feinste der Welt ist.

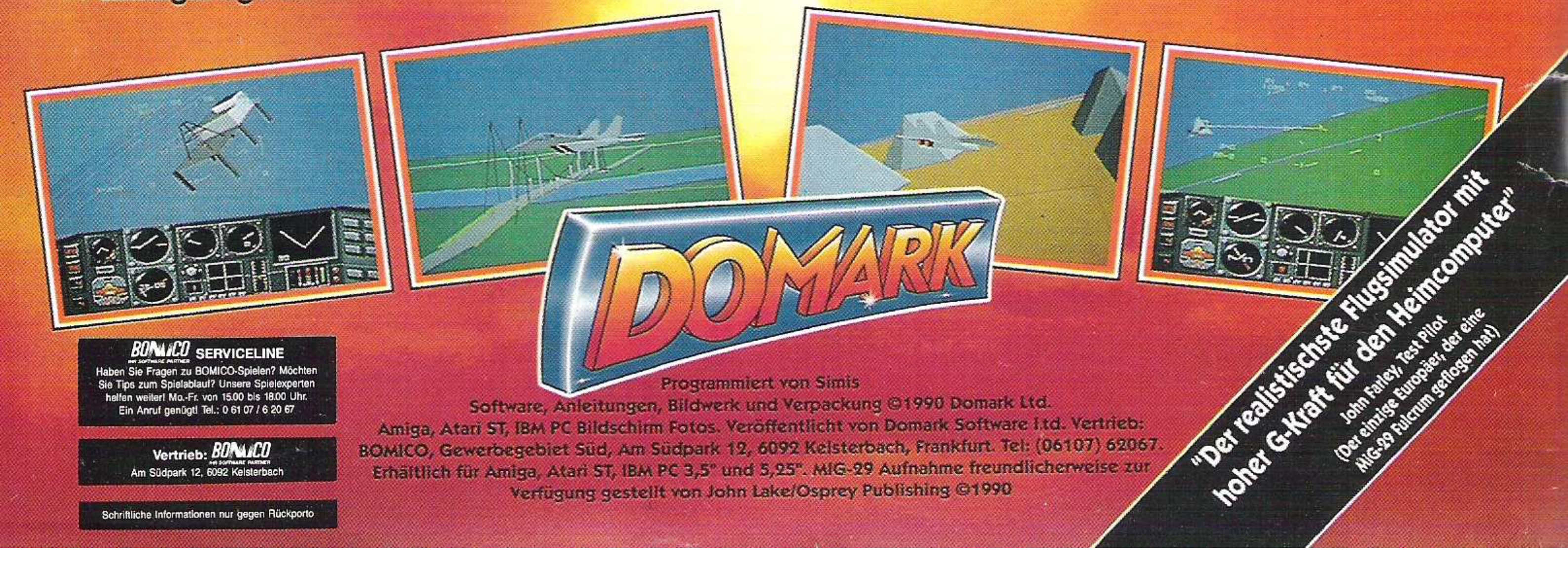
Domark bietet Dir nun das sensationelle Gefühl, die beeindruckende MiG-29 Fulcrum auf Deinem Computer zu fliegen.

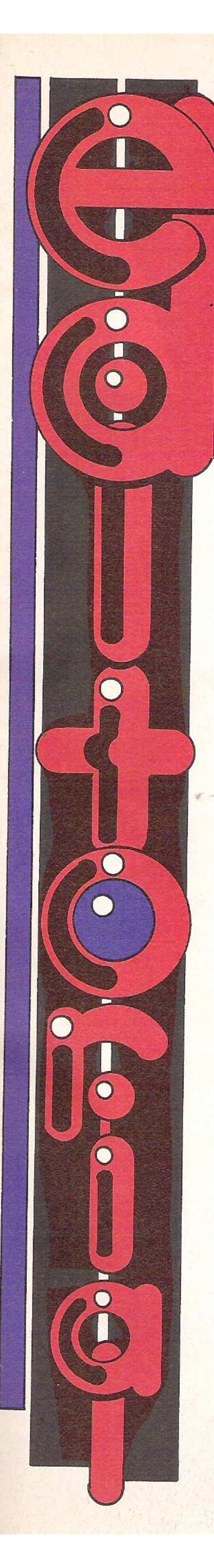
Beweise Deine Fertigkeit bei einer Reihe von äußerst strapaziösen Einsätzen, die echten Lebensszenarios zugrunde liegen.

MiG-29 Fulcrum – das äußerste Kampfflugerlebnis.

DIE MiG-29 FULCRUM-SIMULATION BIETET EINZIG UND ALLEIN:

- Flugmodell mit vollem Wirkungsgrad
- Ergonomisch optimierte Steuerungen
- Wirkliche Instrumente und Luftfahrtelektronik
- Genaue Nachbildung der hohen G-Effekte beim Piloten, d.h. simulierte Ohnmachtsanfälle
- "Expertenbetriebene" Kampfsysteme
- Einzigartige Einsätze mit echten Weltszenarios.





Der Secret Service - fernab jeder Lösung?

Noch nie wurde uns die Doppeldeutigkeit des 'Secret Service' so bewußt, wie es gerade derzeit der Fall ist: Während die geheimdienstliche Wortschöpfung in ASM sozusagen als Garant für Spiel, Spaß und Freizeit steht, hat der Secret Service derzeit wieder international an trauriger, weltpolitischer Wichtigkeit gewonnen. Ja, der Geheimdienst. Beim CIA sind in diesen Tagen Überstunden angesagt, bestrebt, des Golf-Spielers böses Spiel zu stoppen. Und wir glaubten schon, Geheimdienstler seien absolut out - dachten noch, Peace-Zeichen, Anti-Kriegs-Filme und 'Songs For Freedom' fielen den Archivaren zum Opfer - und nun? Nun, wieder einmal ist alles anders gekommen, statt multikulturell zeigt man sich multinational, und Roger Waters' Zitat aus der Scheibe 'The Final Cut' erzürnt sich erneuter Aktualität: '...bum, bum, bäng, bäng - lie down, you're dead...'

(Foto: Fehling)

Der Krieg hat andere Dimensionen angenommen. High-Tech. Das, was via TV - visuell - rüberkommt, gleicht einem Computerspiel. Bittere Wahrheit, und für uns ASMler Anlaß, unsere eigene Gewissensfrage zu stellen: Wohin mit derart eindeutiger Software? Information contra Moral? Situativ handeln? Nun, wir haben uns mit diesem Secret-Service-Heft bemüht, uns im Rahmen des Möglichen von Software, welche eindeutig die militärische Thematik zum Inhalt hat, zu distanzieren.
Anmerken möchten wir auch, daß unser Cover rein fiktiven Ursprungs ist, auch wenn es im weitesten Sinne an besagte Region erinnern mag. Die Vorlaufzeit bei der Produktion dieser Sonderausgabe zwang uns jedoch, das Ding 'mitzunehmen' - sonst wäre der Titel eher weiß geblieben - zum Ausmalen eben.
Was erwartet Euch? Jede Menge neuer Stoff, denn anders als der CIA haben wir so einige Komplettlösungen, Kopfnüsse und Tips 'aufer' Pfanne - besonders hervorzuheben sind dabei u.a. 'King's Quest V', 'Wonderland' und 'Maupiti-' oder 'Monkey Island'. Grundlegende Veränderungen? Ach ja, der Umfang: Den haben wir ein wenig aufgepeppt - auf satte 132 Pages, Freunde, so daß Ihr auch auf Leckerbissen wie 'Kick Off 2', 'Elvira' oder 'Railroad Tycoon' nicht verzichten müßt.
Und natürlich: more Pages, more Cash. 9,80 Mark also jetzt für ein Special, und das ist, angesichts des Umfangs, auch nicht zu teuer. Apropos: Wie die ASM, erscheinen jetzt auch die Sonderausgaben endlich im Abo, viermal pro Jahr.
Wir wünschen Euch was, ... und drücken der Welt die Daumen.

Euer Mats

INHA

asm special nr. 11

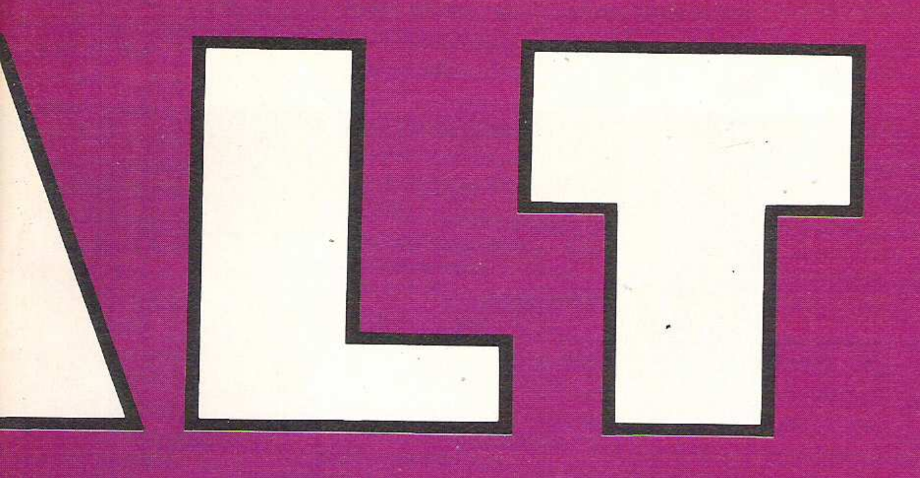
RUBRIKEN

SPECIAL PROFILE

REPORT



TIPS & POKES



IMPRESSUM

HERAUSGEBER
Christian Widuch (verantw.)

CHEFREDAKTEUR
Matthias Siegk (mats)

REDAKTION
Sandra Alter (sat), Hans-Joachim Amann (hja), Eva Hoogh (ev), Manfred Kleimann (M.K.), Ulrich Mühl (uli), Klaus Segel (cruiser), Bernd Zimmermann (bez)

COVER
Thomas Thiel

LAYOUT
Annette Braun (Leitg.), Katja Braun

COMIC
Stefan Bayer, Mathias Neumann

ILLUSTRATION
Stefan Bayer

AUTOREN DIESER AUSGABE
Olaf Duregger, Wolfgang Fröde, Wolfgang Heidorn, Reinhold Hüll, Hannes Kruppa, Jerome Lange, Matthias Mühlich, Peter Parker, Michael Prössel, Michael Rauh, Walter Schenkel, Ralf Sinnigen, Jens Vonderheide

FOTOS
Sandra Alter, Hans-Joachim Amann, Vera Fehling, Manfred Kleimann, Mauritius Bildagentur, Matthias Siegk, Klaus Segel

ANZEIGENLEITUNG
Andrea Heyn (Leitg.), Anja Pröger, Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.4, ab 1. April 1990

PRODUKTIONSLEITUNG
Uwe Siebert

SATZ
Uwe Siebert (Leitg.),
Andrea Kloss, Martina Kühn, Regina Sieberheyn

REPRODUKTION
Repro Team Kassel GmbH, 3500 Kassel

DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel

VERTRIEB
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel-und Bahnhofsbuchhandel), Östereich, Schweiz

ABONNEMENT
Jahresabonnementpreis (4 Ausgaben)
Inland DM 35,-, Ausland 42,-
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, die Rechnungen nur noch als S.W.I.F.T.-Zahlungen an die DG-Bank Kassel zu leisten. Bankverbindung: Empfänger: Tronic Verlag, Institut: Raiffeisenbank Eschwege eG, S.W.I.F.T.-Code: DGBKDEFF520, Telex: 992446 dgbk d
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

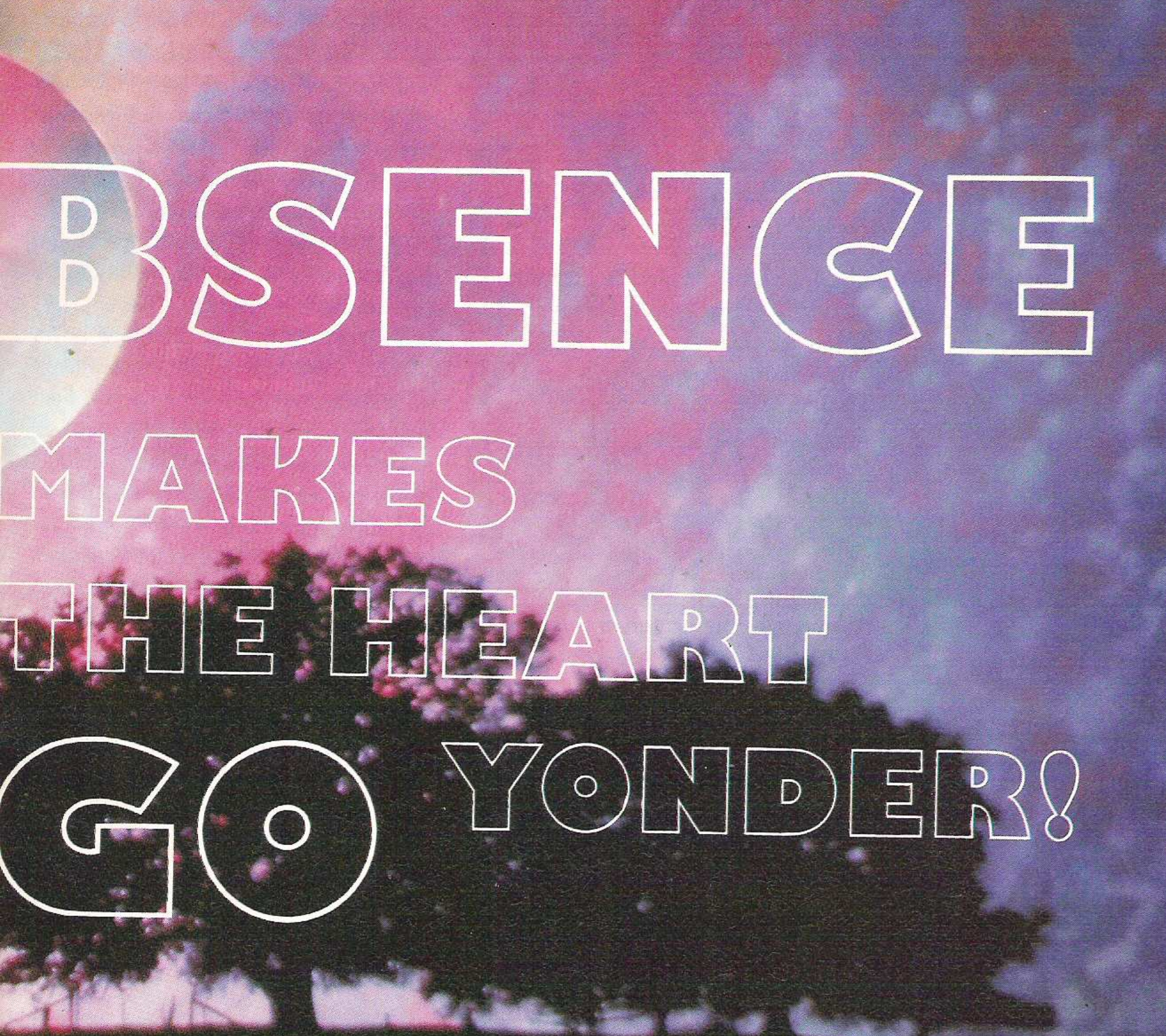
ABONNEMENT-VERWALTUNG
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Telefon 0 56 51 / 3 00 11

VERLAG UND REDAKTION
Tronic-Verlag GmbH & Co KG,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon: 0 56 51 / 3 00 11
Telefax: 0 56 51 / 3 00 14
Telefax Red.: 0 56 51 / 3 00 18
Mailbox: 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext: 0 56 51 / 3 00 16

King's Quest V

Ein sonniger Frühlingstag. König Graham geht im Wald von Daventry spazieren. Nach seiner Rückkehr macht er eine entsetzliche Entdeckung: Sein Schloß hat sich in Luft aufgelöst, von seiner Familie fehlt jede Spur. Cedric, der sprechende Uhu, erzählt dem verwirrten König, daß ein böser Zauberer hinter allem steckt: Mordack hat das Schloß samt Königsfamilie geschrumpft und verschleppt. Warum, nun, das wissen an dieser Stelle selbst wir nicht...




BSENCE
MAKES
THE HEART
GO YONDER!



König Graham läßt sich zu Cedrics Herrn, dem guten Zauberer Crispin, führen. Crispin überträgt ihm die Fähigkeit, die Sprache der Tiere verstehen zu können und vererbt ihm zusätzlich seinen Zauberstab. An dieser Stelle schlüpft der Spieler in die Rolle von Sir Graham.

Das Ziel besteht natürlich darin, die Königsfamilie und das Schloß zu retten. Doch keine Angst, Uhu Cedric wird Euch auf Schritt und Tritt begleiten. Zunächst besucht Ihr den Schneider im Dorf. Bei ihm fällt Euch ein warmer Umhang auf, der aber leider zu teuer ist. Beim Verlassen des Geschäfts findet Ihr direkt vor des Schneiders Haustür ein Silberstück. Ihr nehmt es mit. Danach nehmt Ihr einen toten Fisch aus dem hölzernen Faß. Es steht gegenüber auf der anderen Straßenseite. Nun verläßt Sir Graham das Dorf.

Der Zuckerbäcker hat seinen Laden außerhalb. Bei ihm bekommt Ihr gegen das Silberstück eine Torte. Etwas weiter westlich stößt Sir Graham auf einen hohlen Baum, in dem sich ein Bienenvolk eingenistet hat. Ein großer Bär hat sich über den duftenden Honig hergemacht. Er nimmt die Waben der hilflosen Bienen nach und nach auseinander. Sir Graham wirft ihm den toten Fisch entgegen. Der Bär wird abgelenkt, schnappt sich den Fisch und zieht ab. Für Eure Hilfe schenkt Euch die Bienenkönigin daraufhin eine Bienenwabe, die Ihr aus dem Loch im Baum herausholen müßt.



Der Weg in die Wüste

Direkt vor dem hohlen Baum entdeckt Sir Graham einen stabilen Stock. Ihr schleudert den Stock auf den Hund, der - ein Bild in nördlicher Richtung - einen Termitenhügel aufgescharrt hat. Auch der Termitenkönig bedankt sich bei Sir Graham und bietet ihm seine Dienste an. Sir Graham geht nun durch die Wüste (auf einer Karte habe ich die wenigen Oasen eingezeichnet, die Ihr ab und zu aufsuchen müßt, um Sir Graham nicht verdursten zu lassen).

Im Nordwesten entdeckt Ihr einen orientalischen Tempel. Sir Graham verschanzt sich hinter einem der Felsen und wartet ein Weilchen: Zwei berittene Wüstenräuber nähern sich dem Tempel. Einer von ihnen klopft mit einem diamantbesetzten Stab gegen die Tempelpforte, worauf sie sich auf magische Weise öffnet. Die Räuber haben ein Stück weiter im Süden ihr Lager aufgeschlagen. Sir Graham stiehlt den geheimnisvollen Stab (er befindet sich in einem kleinen Zelt) und geht zurück zum Tempel. Hinter der Pforte (man klopft mit dem Stab dagegen, um sie zu öffnen) befindet sich eine große Schatzkammer. Sir Graham nimmt aber außer der Öllampe und dem Goldstück rechts vom Eingang nichts weiter mit. Er geht wieder hinaus und tut gut daran, denn die Pforte schließt sich schon nach kurzer Zeit von selbst und kann nur von außen geöffnet werden. Bevor der Sir nun die Wüste verläßt, nimmt er dem Skelett den Schuh weg (siehe Karte). Nun geht's zu den Zigeunern...

Ein Mann gewährt Euch gegen das Goldstück Einlaß zu einer Wahrsagerin, die Euch endlich erklären kann, warum der böse Zauberer Mordack die Königsfamilie verschleppt hat: Mordack ist der Bruder

von Mannanan (...siehe King's Quest III - To heir is human), den Alexander, Sir Grahams Sohn, seinerzeit in eine Katze verwandelt hat. Wie unfein! Allein in Alexanders Macht liegt es, Mannanan zurückzuverwandeln.

Ein Blick in die Kugel

Nun droht Mordack, Alexanders Schwester und seine Mutter zu töten, falls er sich weigert, aus Mannanan, der Katze, wieder einen Menschen zu machen. Schwierig würde es nur, wenn Alexander die Zauberformel, die er damals eingesetzt hatte, vergessen hätte - und genau das hat er... Die Wahrsagerin gibt Sir Graham ein Amulett, das ihn vor bösem Zauber schützen soll. Etwas weiter östlich trefft Ihr auf eine sprechende Trauerweide. Dieser Baum erzählt Euch, daß er eigentlich eine Prinzessin sei. Die Hexe aus dem Geisterwald war es, die ihr Herz gestohlen habe. Daraufhin sei die Prinzessin zur Trauerweide geworden. Nun, vor der Hexe braucht Sir Graham dank des Amuletts keine Angst zu haben. Ihr überreicht ihr gelassen die Öllampe: Die Hexe öffnet sie und wird prompt darauf von dem darin gefangenen Geist unschädlich gemacht.

Im Hexenhaus

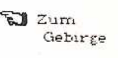
...öffnet Ihr zunächst die Truhe und nehmt das Spinnrad mit. In der Schublade findet Ihr einen Beutel, der drei Edelsteine enthält. Die Hexe hat in der Deckenleuchte ihres Hauses einen kleinen Schlüssel versteckt. Mit dessen Hilfe läßt sich eine kleine Tür öffnen, die in einen großen Baum mitten im Geisterwald eingearbeitet wurde (der Baum befindet sich etwas öst-





THE LAND OF DAVENTRY

			Tempel											
Wüste	Wüste	Wüste	Felsen Oase	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Zigeuner	Trauer-weide	Geister-wald	Crispin's Haus
Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Termiten	Gnom	Wald	Schlange
Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Oase	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Bienen	Taverne	Zucker-bäcker	Dorf
Wüste	Oase	Wüste	Wüste	Skelett	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Skorpion				
Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Skorpion				
Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Oase	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Skorpion				
Räuber Oase	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Wüste	Skorpion				





lich vom Hexenhaus). Dahinter 'befindet' sich das goldene Herz der Prinzessin, sorry: der Trauerweide. Um aus dem verhexten Wald wieder herauszukommen, muß Sir Graham zu einem Trick greifen: Zuerst drückt Ihr westlich vom Hexenhaus die Bienenwabe aus. Der heruntertropfende Honig bildet eine klebrige Pfütze. Dann laßt Ihr die drei Edelsteine genau so auf den Boden fallen, daß der letzte direkt in der Honigpfütze landet.
Jetzt tritt ein kleiner Kobold ins Geschehen, der einen Edelstein nach dem anderen aufsammelt. Prompt bleibt er im Honig stecken. Sir Graham befreit ihn, und der Kobold führt Euch aus dem Geisterwald heraus. Für die Edelsteine überläßt er Euch ein paar Stiefel. Nun bringt Sir Graham der Trauerweide das Herz zurück. Auch diesmal wird er wieder belohnt: er erhält eine ganz besondere Harfe. An dem Ort, an welchem sich die Zigeuner aufhielten, entdeckt Sir Graham ein zurückgelassenes Tambourin.
Die Gnomfamilie scheint sich für das Spinnrad zu interessieren, also tauscht man es gegen eine Holzmarionette ein.

Beim Zuckerbäcker ist eine Maus in tödlicher Gefahr, die - wie könnte es anders sein - von einer lauernden Katze ausgeht: In letzter Sekunde könnt Ihr mit dem Schuh nach der Katze werfen, so daß Ihr auch der Maus das leben rettet. Dankbar sagt die Maus Euch ihre Hilfe zu, falls Ihr einmal in Not geraten solltet. Als nächstes geht man ins Dorf. Beim Spielzeughersteller bekommt Sir Graham für die Marionette einen Schlitten. Die Stiefel tauscht Ihr beim Schuster gegen einen kleinen Hammer. In der Taverne wird Sir Graham von ein paar Ganoven überwältigt, die ihn fesseln und im Keller einsperren. Auf das Wort der Maus ist Verlaß, denn die ist sofort zur Stelle und knabbert Sir Grahams Fesseln durch. Man nimmt das Seil und bricht mit dem Hammer das Türschloß auf. So gelangt Ihr in die Küche der Taverne. Hier nimmt sich Sir Graham die Lammkeule aus dem Vorratsschrank und verläßt dann das Haus durch den Hintereingang (linke Tür). Neben der Taverne steht eine Scheune mit einem großen Heuhaufen davor.

DAS MEER

Segel-boot	Wasser	Wasser	Wasser	Wasser
Strand	Wasser	Wasser	Wasser	Harpyien Insel
Ein-siedler	Wasser	Wasser	Wasser	Wasser

Die Nadel im Heuhaufen

Sir Graham beginnt, im Heuhaufen herumzustöbern. Sogleich rückt das gesamte Termitenheer zur Hilfe an. Einige Zeit später präsentiert der Termitenkönig eine goldene Nadel, die sein Heer ausgegraben hat. Er gibt sie Sir Graham. Wie der Zufall so will, gehört die Nadel dem Dorfschneiderlein. Ihr bringt sie ihm anstandshalber zurück und erhaltet zum Dank den Umhang. Sir Graham hat jetzt alle wichtigen Gegenstände erhalten, die er zum Überqueren des Gebirges benötigt: Mit dem

Tambourin verscheucht Ihr die Schlange, die den Pfad nach Osten blockiert. Da es in den Bergen sehr kalt ist, müßt Ihr den warmen Umhang überziehen. Solltet Ihr Hunger bekommen, eßt Ihr etwas von der Lammkeule.
Der Pfad endet an einer tiefen Schlucht. Hier hilft das Seil weiter. Ihr werft es wie ein Lasso um den herausstehenden Felsen (peilt nur nicht den Ast an, der bricht sofort ab!) und hangelt Euch an ihm nach oben. Nun gelangt Sir Graham zu einem Plateau, das von einem steilen Abgrund durchschnitten ist. An der vorderen Felswand befinden sich stufenähnliche Felsvorsprünge, die es Euch ermöglichen, den Abgrund zu überwinden. Da taucht plötzlich ein Wolf auf, der Uhu Cedric packt und davonrennt...
Kurzentschlossen schwingt sich Sir Graham auf seinen Schlitten und nimmt die





Verfolgung auf. So gelangt er zum Schloß der Eisprinzessin. Vor dem Schloß sitzt ein großer Adler, der Sir Graham um etwas Eßbares bittet. Ihr reicht ihm ein Stück Lammkeule, worauf der Adler sichtlich dankbar davonfliegt. Im Schloß selbst erfährt Sir Graham, daß er unrechtmäßig ins Reich der Eisprinzessin eingedrungen ist. Dafür sollen ihn die Wölfe zerreißen. Doch Ihr braucht nur auf der Harfe zu spielen, und Ihr bekommt eine Extra-Chance:

In der Höhle des Yeti

In der "Crystal Cave" hat sich ein grausamer Yeti niedergelassen. Sir Graham soll den Kerl vertreiben. Ein Wolf bringt Sir Graham zur Höhle. Dort wirft er mit der Torte nach dem Yeti, woraufhin der aus-



rutscht und in den Tod stürzt. In der Höhle nehmt Ihr Euch einen Kristall mit (man muß ihn mit dem Hammer herauslösen). Die Eisprinzessin ist von all dem sehr angetan und läßt Cedric und Sir Graham daraufhin frei.

Kurze Zeit später erscheint ein doppelköpfiger Geier, der Sir Graham am Kragen packt und zu seinem Nest bringt. Zwischen den zahlreichen Zweigen und Ästen im Nest entdeckt er ein Medaillon. Der Adler erscheint und bringt ihn auf dem Luftweg zum Meer. Dort wartet bereits Cedric. Sir Graham hebt das Stemmeisen auf, das irgend jemand am Strand zurückgelassen hat und begibt sich nach Norden. Hier steht ein kleines Segelboot. Bevor Ihr damit hinausfahren könnt, müßt Ihr erst den Holzboden mit Wachs abdichten. Das Wachs blieb beim Auspressen der Honigwabe übrig.

Sir Graham und Cedric finden eine Insel, die von Harpyien bewohnt wird. Wieder hilft hier die Harfe, um die hungrigen Harpyien zu besänftigen. Am Rastplatz, wo Sir Graham hingebracht wurde, liegt ein Angelhaken am Boden, den man einsteckt. Ein Bild südlich muß man Cedric mitnehmen, der von den Harpyien verletzt wurde. Am Strand der Insel hebt Sir Graham die große Sandmuschel auf und fährt mit dem Segelboot zurück zum Festland. Dort hat sich ein alter Einsiedler niedergelassen (siehe Karte), der Cedric heilt und Euch hilft, zu Mordacks Schloß zu gelangen. Doch zuvor gebt ihm die Muschel, damit sie der Greis als Hörgerät verwenden kann und überhaupt versteht, um was Ihr ihn bittet.

MORDACKS SCHLOSS

Schlafzimmer	Halle	Labor
Bibliothek		
Küche	Orgel	Saal
Vorratskammer	Treppen	Flur

Mordacks Schloß

Eine Meerjungfrau, die mit dem Einsiedler befreundet ist, führt Euch zu Mordacks Schloß, das auf einer zerklüfteten Felseninsel mitten im Meer steht. Sir Grahams

Das wird Euch gefallen!
Weiterlesen lohnt sich auf jeden Fall! Die GERMAN DESIGN GROUP stiftet 20 Warengutscheine im Wert von jeweils DM 80. Diese beiden nebenstehenden Renner könnt Ihr beispielsweise für Eure Gutscheine erhalten. Wie Ihr gewinnen könnt? Ganz einfach: Die drei nachstehenden Fragen beantworten, Lösungen auf eine Postkarte schreiben und schnellstens an:
"Tronic Verlag, Kennwort: GERMAN DESIGN GROUP, Postfach 870, 3440 Eschwege" senden.
Viel Spaß und Glück beim Rätseln!



KRIEG UM DIE KRONE, ein packendes Strategiespiel für bis zu vier Mitspieler.



GERMAN DESIGN GROUP

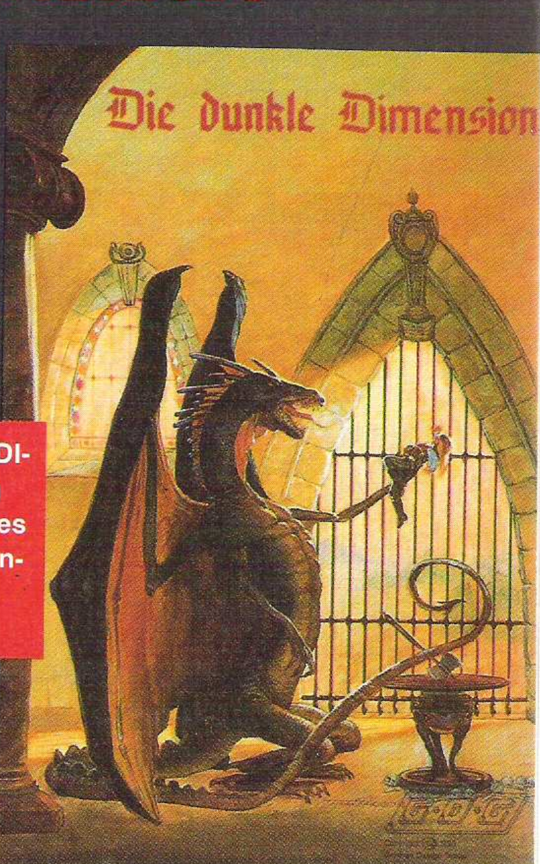
1. Welches Programm hat die GERMAN DESIGN GROUP zuerst veröffentlicht?

2. Welches erfolgreiche Programm hat die GERMAN DESIGN GROUP im Auftrag des bekannten Bochumer Softwarehauses STARBYTE auf den Commodore 64 umgesetzt?

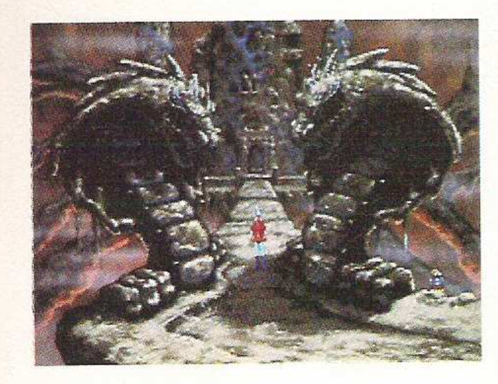
3. Nennt einen Namen der drei wichtigsten Programmierer der GERMAN DESIGN GROUP!

Der Rechtsweg ist - wie immer - ausgeschlossen!

Einsendeschluß: 28.03.91



DIE DUNKLE DIMENSION, ein anspruchsvolles und faszinierendes Fantasy-Rollenspiel.





Boot zerschellt an einem Riff. Von Mordacks Insel gibt es kein Entkommen mehr. Hebt den toten Fisch auf, der am Ufer liegt und geht dann die schmalen Stufen nach oben zum Schloß...
Der Eingang wird von zwei steinernen Drachenköpfen bewacht, die jeden Eindringling zu Asche verbrennen. Hier benutzt Sir Graham den Kristall, der die töd-

lichen Energiestrahlen der Drachenköpfe reflektiert und so die Statuen zerstört. Links vom Burggraben führt eine kleine Treppe zu einem in den Boden eingelassenen Gitter. Man öffnet es mit dem Stemmeisen. Sir Graham klettert hinunter und gelangt so in ein unterirdisches Labyrinth. Ihr müßt zuerst ein Monster finden, das sich an verschiedenen Stellen im Labyrinth aufhält. Wenn Ihr dem Monster das Tambourin gebt, macht es vor Freude einen Salto, wobei es seine Haarnadel verliert. Mit dieser Haarnadel läßt sich eine Tür öffnen, die zur Vorratskammer von Mordacks Schloß führt.



In einem der Schränke findet Ihr einen Sack mit trockenen Erbsen. Direkt an die Vorratskammer grenzt die Küche an. Dort trefft Ihr auf eine Gefangene von Mordack, Prinzessin Cassima. Schenkt ihr das Medaillon, und Ihr gewinnt ihr Vertrauen. Nun geht Sir Graham durchs Schloß. Da ist der seltsame Diener Mordacks, der Euch in ein dunkles Verlies steckt. Sir Graham findet dort in einem Mauseloch ein Stück Schimmelkäse, welches nur mit Hilfe des Angelhakens zu holen ist. Prinzessin Cassima befreit Euch aus dem Verlies und bringt Euch zurück zur Küche. Wenn Ihr das nächste Mal dem unheimlichen Diener begegnet, streut Ihr die Erbsen auf den Boden, um ihn unschädlich zu machen. Es ist darüber hinaus möglich, eine schwarze Katze, den verzauberten Mannanan, zu treffen. In diesem Fall gebt Ihr der Katze den Fisch und steckt sie in den Erbsensack. Nun müßt Ihr Mordacks Bibliothek aufsuchen. Dort liest Sir Graham das Zauberbuch auf dem Schreibtisch.
Nach einer Weile könnt Ihr sehen, wie sich Mordack im angrenzenden Schlafzimmer zu Bett begibt. Seinen Zauberstab hat er arglos auf seinem Nachttisch abgelegt. Sir Graham nutzt die Situation, klaut den Zauberstab und geht zum Laboratorium gegenüber dem Schlafzimmer...
Dort steht auf einer Empore eine große kugelförmige Maschine. Zwei Tabletts sind mit ihr verbunden. Sir Graham legt nun Crispins Zauberstab auf das eine, Mordacks Zauberstab auf das andere Tablett. Indem Ihr den Schimmelkäse in den Hohlraum der Maschine werft, wird sie in Gang gesetzt. Sie überträgt dann die ganze Zauberkraft von Mordacks Zauberstab auf den von Crispin. Gleich nachdem der Transfer beendet ist, erscheint Mordack und greift nach seinem nun wirkungslosen Zauberstab. Doch der böse Zauberer gibt sich noch längst nicht geschlagen:
Erst einmal verwandelt er sich in die verschiedensten Monster, um König Graham den Garaus zu machen. Eure einzige Chance ist, die Angriffe Mordacks mit Crispins Zauberstab abzuwehren. Dazu muß sich auch Sir Graham in andere Lebewesen verwandeln. Hierfür habt Ihr vier Zaubersprüche zur Auswahl, die Ihr in der Reihenfolge **4-2-1-3** anwenden müßt...
Mordack verwandelt sich schließlich in einen Feuerwall, den Sir Graham mit einer Regenwolke pariert. Mordack wird getötet. Der gute Zauberer Crispin erscheint und zaubert Sir Grahams Schloß zurück an seinen alten Platz. Dann kehren auch Prinzessin Cassima und die Königsfamilie heim. King's Quest V ist mit voller Punktzahl gelöst!

Hannes Kruppa/red.







DONALD BUG GIBT GAS....

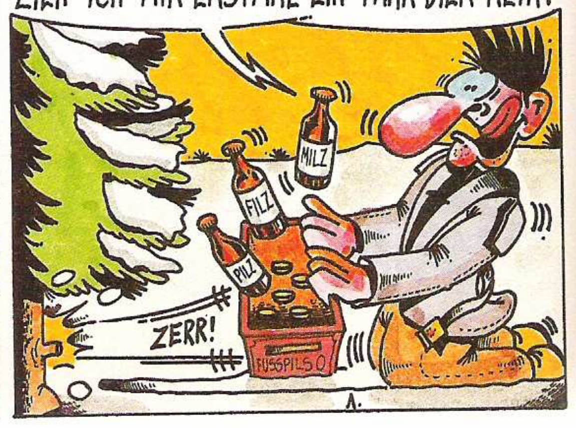
HALLO, DONALD, ALTER COMPUTERSCHÄNDER!



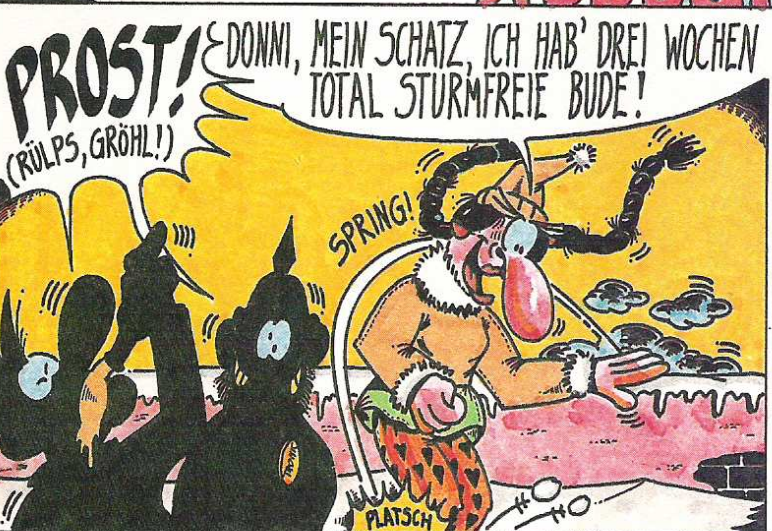









AH! MEIN NEUER, ALLERBESTER FREUND, MIT DEM ICH MICH IMMER IN DISCOS 'RUMTREIBE!
ROOOOAR!

ALTER, BIER IST DOCH GIFT! 'LASS UNS LIEBER 'WAS RICHTIGES TRINKEN!
APPLE KORN

PROST! (RÜLPS, GRÖHL!)
DONNI, MEIN SCHATZ, ICH HAB' DREI WOCHEN TOTAL STURMFREIE BUDE!
SPRING!
PLATSCH

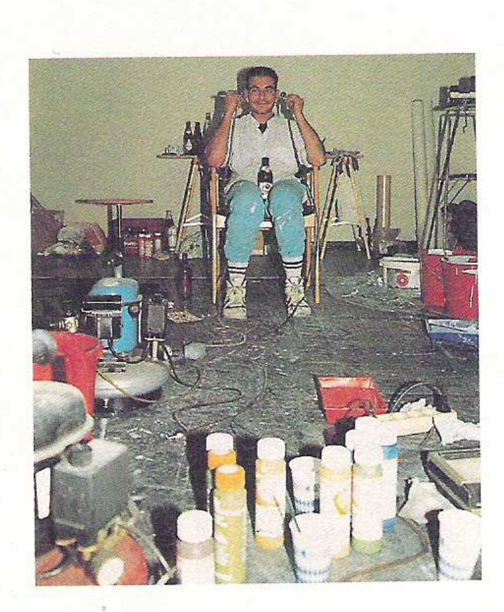
SAUBER! GEHEN WIR GLEICH GANZ ALLEINE ZU DIR, ODER WOLLEN WIR VORHER NOCH IN DAS KLEINE, SCHMUDDELIGE KINO IM HAFENVIERTEL..........?!
SEUFZ!

DU MUSST ETWAS UNTERNEHMEN! SEIT ER DEN COMPUTER NICHT MEHR HAT, MACHT ER NUR NOCH UNSINN! (SCHLUCHZ!)
HASTE 'NE' KIPPE?
NA, LOGO!
ÄH, DONNI... KOMM' DOCH 'MAL REIN! - DEIN 'COMPUTERSPIELVERBOT' IST AUFGEHOBEN!
KRIECH!
FLUPP!
PENG!

ALSO, IRGENDETWAS IST AN DIESER GESCHICHTE DOCH FAUL!
BLINZ!
REINSTECK!
AMIGA CLUB
CHIPS
COLA
COLA

Lieber stets

Mittwoch, 23. Januar 1991 - Munich. Wochenlang hatte ich mich auf mein Date gefreut, auf München, auf ein spaßiges und vielversprechendes Gespräch mit einer Connection, die unsere Redaktion Anfang vergangenen Jahres machen konnte, ja, und nicht zuletzt auf bayerisches Weißbier. Unsere Connection ist männlich. Einer der wenigen, die ihre Arbeit per Hand signieren: "tom'90". Na, Groschen gefallen?



Thomas Thiel meets ASM

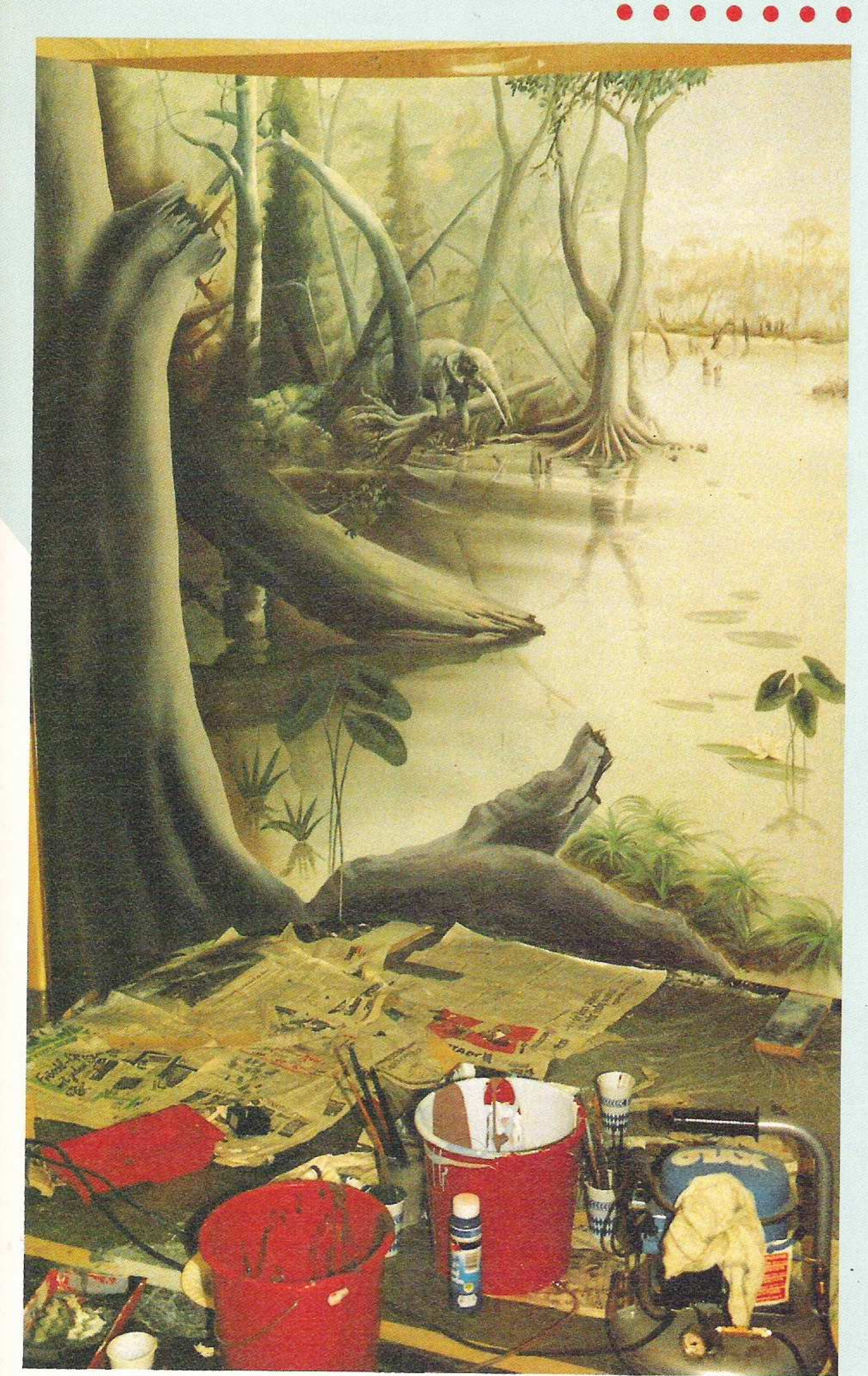
Im Profil: Thomas Andreas Wolfgang Thiel

Dienstag abend - ein Ölwechsel im Dunkeln. Heute morgen ging's dann los: Halb sechs, Diesel vorglühen, frieren, A7 und dann immer Richtung Süden (nicht mehr frieren), ca. sechs Stunden satte Diesel-Power. Langsam wird es heller, doch es regnet. Ich fahre in einen trüben, naßkalten Januartag. Auch meine Stimmung ist getrübt, nach einstiger Vorfreude auf mein Date ist die Ernüchterung eingetreten. Es ist Krieg. Das Radio bringt seit Tagen Greuelmeldungen, stündlich. Etwas Unfaßbares ist geschehen, und alle dachten, das gäbe's nicht mehr, der Mensch sei vernünftig geworden, hätte was gelernt. Das Weißbier wird mir heute nicht schmecken, ich bin traurig, habe Angst...

Kurz vor zwölf, ich bin in München. In einer knappen Stunde werde ich "tom" treffen, in einer stilechten Münchner Pinte... Thomas Andreas Wolfgang Thiel - 22 Jahre und schon Graphik-Designer? Ich kann es einfach nicht glauben. Redegewandt und selbstbewußt plaudert der gebürtige Günzburger (11.10.1968) aus dem Nähkästchen - seine Biografie: Auf sechs Jahre Ulm folgten bislang 16 Jahre München. Nach dem Realschulabschluß riß Thomas locker sechs Semester an der Münchner 'Akademie für das graphische Gewerbe' mit Abschluß zum Graphik-Designer ab. Seitdem arbeitet er freiberuflich als Illustrator.

Und wenn "tom" wirklich mal etwas anderes macht (denn einige Motive zeichnet er 'just for fun', eben für sich selbst), steht seine Freundin erst einmal an oberster Stelle. Erst dann kommen Hobbies wie Lesen, Urlaub machen, mit seiner 600er XT (Ténéré) rumdröhnen, 'oroblraM' smoken, gemütlich ein paar Bierchen (..."und natürlich Whiskey-Sour...") trinken und/oder Musik hören, die da aus den Häusern 'ZZ TOP', 'John Lee Hooker', 'Alexis Corner', 'Stones' 'Robert Plant' oder 'B52' stammt. Was er nicht mag? Nun, 'Klänge' aus den Kehlen von 'Madonna', 'Milli Vanilli', 'George Michael' oder 'Michael Jackson',

vollen Kühlschrank und zwei Ohren am Kopf...



Multikulturell: toms Auftrag im Augsburger Naturkundemuseum.

typische Szene-Kneipen, Schicki-Mickis, leere Kühlschränke, leere Kaffeedosen und - Schnee schaufeln.
Doch zurück in die Münchner Pinte: Wir reißen uns irgendwie am Riemen, um nicht durch traurige weltpolitische Ereignisse den eigentlichen Grund unseres Meetings zu vergessen: mein Interview.
Unser Gespräch entwickelt sich zu einem interessanten Frage- und Antwort-Spiel gegen einen schlagfertigen "tom"...

? *Welches Feeling hast Du, wenn Du an einem Auftrag für die 'ASM' sitzt? Stehst Du dazu oder wird Deine Arbeit manches Mal von gemischten Gefühlen begleitet?*

! Nun, meistens sitze ich daneben, denn die (H-)artwork für Eure Zeitschrift fordert meine ungemischte Aufmerksamkeit als auch meinen ungetrübten Ratio.

? *Freak oder Nicht-Freak - ein offenes Wort zum Thema "Spielen am Computer": Spielst Du selbst hin und wieder? Hast Du gar so 'ne Kiste zu Hause stehen, oder stehst Du all dem eher mit gewisser Ablehnung gegenüber?*

! Ich kann nicht spielen, da ich keine Kiste habe. Ich besitze ja nicht einmal einen Fernseher!

? *Was unterscheidet Deiner Meinung nach ein Computergame von anderen Spielen? Was erwartest Du von 'nem guten Spiel?*

! Ein Computerspiel ist interessanter als beispielsweise ein Brettspiel, weil alles so schön bunt ist. Die Figuren bewegen sich, Hintergründe verändern sich - ja, und der Sound ist schon toll. Mich fasziniert auch, daß solche Games süchtig machen können. Was ich erwarte? Daß so'n Spiel kurz und schmerzlos meine Langeweile tötet.

? *Für ASM würde sich natürlich die Frage nach Deinem Lieblings-Genre und den am liebsten oder gar meisten gespielten Games stellen. Gibt's für Dich so etwas?*

! Schenkt mir doch einen Computer und Spiele. Dann kann ich für Euch austesten, welches Genre mir am meisten zusagt.

? *Es ist bestimmt ein schwerer Weg vom Berufstraum zum Traumberuf, gerade, was die freischaffenden Branchen anbetrifft. Wie war das bei Dir? Gab es da Hürden, die nur mit Schwierigkeiten zu überwinden waren?*

! Der Traumberuf wird leider oft zum Berufstrauma. Dennoch: Hürden mußt Du sicher in jedem Job, jeder Branche überwinden.

? *Bist Du etwa auch einer von denen, die am liebsten überall und jederzeit Eindrücke und Situationen in einen "Thiel" umwandeln würden, bist Du "Workaholic", bist Du ein "Sponti"?*

! Nee - also, ich bin kein Mensch, der durchs Leben rennt und alle Eindrücke auf Papier oder so verewigen muß. Hab' ich eine Idee, setz' ich mich hin und lege los. Dann erst werde ich zu einem "Workaholic" - bis die Illustration fertig ist.

? *War es Intuition, die Dich zu demjenigen werden ließ, der Du heute bist, war es Inspiration oder folgst Du irgendeiner Faszination, einem Vorbild, dessen 'Opfer' Du geworden bist?*

! Nun, ich denke, man könnte sagen,... ja, ich bin ein Opfer von 'Fastuispiration' (lacht!).

? *Welcher Spezies der Gattung "Künstler" ordnest Du Dich zu? Eher der In-sich-Zurückgezogene, oder eher der Typ, der sich gern auf Vernissagen und Stehparties herumtreibt?*

! Gehe ich auf Stehparties, schaue ich nach, ob es auch was anderes als Spezies zu trinken gibt! Wenn nicht, gehe ich wieder heim.

? *Hast Du eine romantische Ader, träumst Du gern und oft?*

! Ich habe Adern und träume romatisch.

? *Kannst Du ein bißchen von Deinen Träumen erzählen?*

! Solche Schweinereien dürft Ihr gar nicht drucken. Also lassen wir's.

? *Hast Du auch unromantische, sprich: berufliche Träume und Ziele?*

! Ja, natürlich hab' ich die. Van Goghs vorbildliche Tragik vermag zwar zu imponieren, dennoch hätte ich gern zu Lebzeiten einen stets vollen Kühlschrank und zwei Ohren am Kopf.

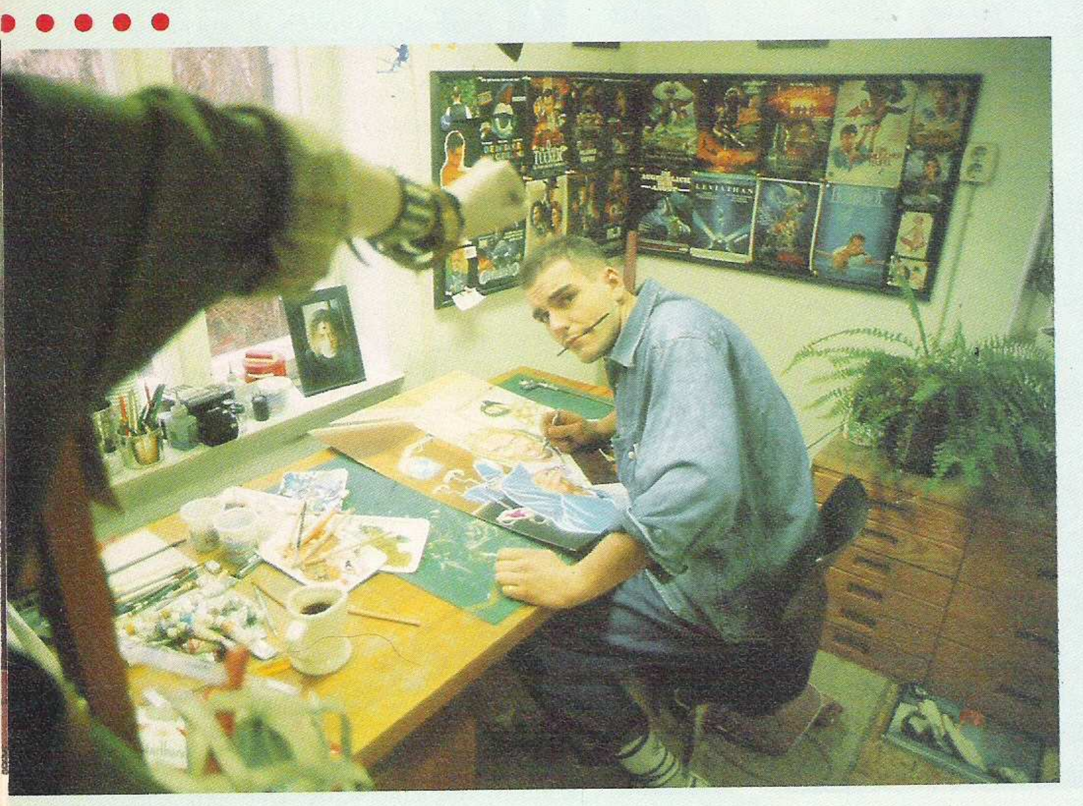
? *Bist Du mit dem zufrieden, was Du bis heute erreicht hast?*

! Wenn ich mit dem zufrieden wäre, gäb es keinerlei Motivation mehr, um weiterzumachen. Dann kann ich mein Handtuch schmeißen.

? *Übst Du oft und viel Kritik an Dir selbst?*

! Die einzige Selbstkritik sind die viel zu wenigen Haare, die ich für mein Alter auf dem Kopf habe.

? *Wieviel Jahre bist Du nun genau "im Geschäft", sprich: Wann hast Du den ersten Pinsel oder Zeichenstift in die Hand genommen?*



„Workin' tom"

! Also, seit 1988 bin ich als freiberuflicher Illustrator tätig. Meinen ersten Zeichengriffel habe ich vermutlich schon als 'Babe' in den Mund genommen, und ihn dann mit 15 Jahren durch eine Zigarette ersetzt.

? *Könntest Du Dir vorstellen, als Grafiker oder Zeichner in Festanstellung bei einer Firma zu arbeiten, so mit geregeltem Acht-Stunden-Tag, und so?*

! Nein!!

? *Gibt es Aufträge, die Du schlichtweg ablehnen würdest?*

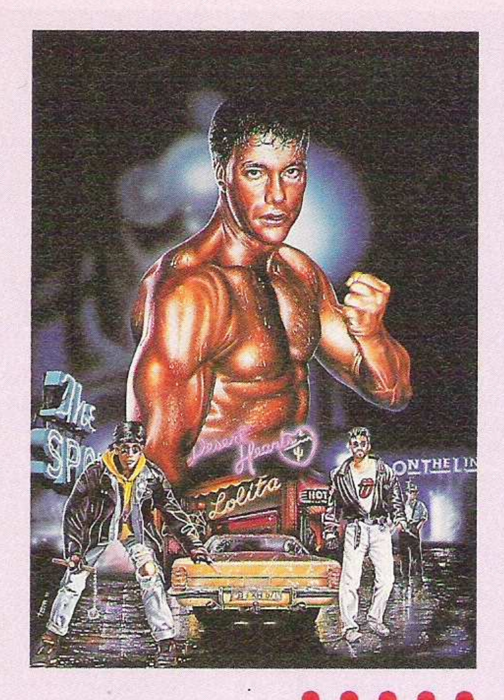
! Nun, wie Du Dir vorstellen kannst, bewahrt jeder seine Idealismen so lange wie nur möglich. Aber manche sind nunmal käuflich.

? *Welche Zeichentechniken bevorzugst Du bei der Arbeit an ASM-Artworks? Was für Zeichentechniken wendest Du ansonsten noch so an?*

! 'Illus' werden in Mischtechnik angefertigt, die sich aus gepinselter Temperafarbe und Buntstift in Verbindung mit Airbrush zusammensetzt. Andere Techniken wende ich nicht an, da ich mit meinem persönlichen Stil noch lange nicht am Ende bin.

? *Zeichnest Du auch für andere Zeitschriften, Zeitungen oder Firmen, die sich Artworks in irgendeiner Form bedienen?*

! Ein paar Fotoretuschen habe ich für die Satire-Zeitschrift 'Titanic' angefertigt. Auch ein Plattencover sowie eine Spielschachtel entsprangen meinen Händen. Ja, und ein paar technische 'Illus', die Ihr vielleicht auf Werbeseiten sehen könnt - ansonsten bin ich nahezu unbefleckt. Zur Zeit arbeite ich mit zwei Freunden im Augsburger Naturkundemuseum. Hier heißt es, die Wände zu illustrieren.



? *Wie sieht's aus mit Werken ganz anderer Art? Ich denke da beispielsweise an Öl auf Leinwand, oder politische Karikatur. Interesse? Schon mal probiert?*

! Die Branche lebt heute weitestgehend vom elektrizistischen Prinzip. Der primär ordinäre Schöpfungsakt gehört einer romantischen Vergangenheit an. Insofern schöpft jeder Gestalter aus dem vielfältigen Fundus, den eine konsumorientierte Gesellschaft wie die unsere anbietet. Logischerweise sind auch die Grenzen der produktiven Verfahrensweisen - ob Airbrush, Öl, Karikatur oder Aquarell -fließend geworden.

? *Könntest Du Dir generell vorstellen, Deinen Beruf mit Zeitgeschehen und Tagespolitik zu verknüpfen? Könnte das eine Herausforderung für Thomas Andreas Wolfgang Thiel sein?*

! Wenn ich, was den Zeichenstil anbetrifft, uneingeschränkte Freiheiten hätte und weniger auf Zensur achten müßte, ja. Keinesfalls würde ich mich zu den politischen Karikaturisten gesellen wollen.

? *Welche(n) Künstler verehrst Du besonders, hast Du so etwas wie ein Vorbild, ein Idol?*

! Nun, Vorbilder gibt's zur Genüge. Beispielsweise Renato Casaro, Gottfried Helnwein oder Alfons Kiefer, auch Franz Gertsch.

? *Gibt es in der Kunstgeschichte Werke oder Stilepochen, die Du überhaupt nicht abkannst?*

! Für mich persönlich hat jede Epoche ihren ganz speziellen Reiz. Sicher gibt es einige Künstler, mit denen ich nichts anfangen kann.

? *Wieviel Zeit steckst Du in Deine Arbeit, und was treibst Du eigentlich, wenn Du gerade mal nicht zeichnest?*

! Also, für eine Illustration, wie so ein ASM-Cover, benötige ich etwa zehn Tage absolute Ruhe. Und wenn ich nicht zeichne, dann suche ich nach Aufträgen, hacke Holz, füttere in meiner Zivi-Stelle etwa 150 Kids - oder genieße zusammen mit meiner Freundin das Leben.

? *Was würdest Du aus all Deinen Erfahrungen heraus Leuten raten, die es Dir beruflich gleichtun wollen...*

! 'Ne reiche Frau heiraten. Aber jetzt ohne Flachs: zuerst üben, üben, üben. Versuchen, mit Leuten in Kontakt zu treten, die fett in der Branche sitzen und sich von denen Tips, aber auch Kritik geben lassen. Dann Zähne zusammenbeißen und ...durch.

? *Ein Motto, eine Thiel'sche Lebensweisheit?*

! Nunc est bibendum. Aber frag' mich lieber nochmal in 40 Jahren...

Matthias Siegk

HOW TO BE A PIRATE......

How to be a pirate? Held Guybrush Threepwood wünscht sich nichts sehnlicher, als ein Pirat zu werden. Auf der Insel Melee Island beginnt sein Abenteuer. Die jeweils auszuführenden Befehle stehen im folgenden Text in Klammern.

Komplettlösung zu Monkey Island



PART ONE:
Auf Melee Island

Auf dem Weg zur Scumm Bar beschaut sich Guybrush zunächst das Plakat. Hier ist ein weiblicher Gouverneur abgebildet. In der Bar angekommen, spricht er zunächst mit dem dicken Piraten neben der Eingangstür **(Antworten in der Reihenfolge 1,2,1,1,1,1)** und dann mit dem in schwarz gekleideten Piraten am nächsten Tisch **(2,2,1,4)**. Jetzt gilt es, sich als Pirat zu bewerben. Hierzu müssen drei Aufgaben erfüllt werden, wie Guybrush von den wichtig aussehenden Piraten im nächsten Raum erfährt **(2,1,2,3,6)**.

Nun sollte man sich in die Küche mogeln. Am besten abwarten, bis der Koch kommt. Guybrush läßt ihn passieren und geht sodann unbemerkt in die Küche. Hier klaut er ein Stück Fleisch sowie einen Topf, der unter dem Tisch steht. Draußen auf dem Steg liegt ein Fisch, auch der kann sicher nützlich sein. Guybrush öffnet die Tür, aber eine Möve ist schneller. Durch mehrfachen Tritt auf die Planke kann die Möve aufgescheucht werden, und der Fisch ist sein. Anschließend werden Fisch und Fleisch in der heißen Brühe auf dem Herd gekocht und dann wieder mitgenommen.

Vom Inselstädtchen in den Zirkus

Auf geht's zum Städtchen. Im Anschluß an den zweiten Torbogen wird eine kleine Gasse sichtbar, in der Guybrush auf einen finsteren Gesellen trifft, der sich als Sheriff zu erkennen gibt **(3,2)**. Wichtig ist hier der Hinweis auf den Zirkus. Nun geht es durch die Stadt am Ausguck vorbei ins Landesinnere zum Zirkus. Auf dem Weg dorthin schaut Guybrush noch schnell bei einer Voodoo-Meisterin vorbei, um einiges über seine Zukunft zu erfahren **(2,1,1,1,1)**, aber auch, um ein Gummihuhn mitzunehmen. Im Zirkus angekommen läßt sich unser verhinderter Pirat als lebende Kanonenkugel anheuern, nachdem ein vernünftiger Preis dafür ausgehandelt wurde **(1,2,1,2)**.

Endlich besitzt Guybrush genug Geld, um sich ein paar wichtige Gegenstände zu kaufen. Beim Händler gibt es für gutes Geld eine Schaufel und ein Schwert, beides dringend notwendig, um einen richtigen Piraten darstellen zu können **(1,2,1,1,2,1,3)**.







Auf der Insel muß nun ein Lehrmeister gefunden werden, der Guybrush den Umgang mit dem Schwert lehrt. Dieser wohnt im Haus unten rechts und läßt sich gegen das notwendige Kleingeld schnell davon überzeugen, Lehrstunden zu erteilen (1,1,1,1,1,1). Doch vorher taucht noch eine kleine Unannehmlichkeit in Gestalt eines Trolls auf, der die Brücke bewacht. Nach einem kurzen Gespräch (3,2,1) gibt ihm Guybrush den Fisch und kann passieren.



Guybrushs Wortgefecht...

Der Lehrmeister gibt Guybrush einige harte Übungsstunden, bevor er ihn kurzerhand vor die Tür setzt, um eigene Erfahrungen sammeln zu können (Antwort ist hier völlig gleich, da auf jeden Fall falsch).

Nun muß man mit den Piraten, die einem auf der Insel begegnen, Wortgefechte austragen, um die verschriebene Übung zu bekommen. Dabei sollten so viele Antworten wie möglich gesammelt werden.

...zwischen ihm und den Piraten...

Pirat: This is the END for you, you gutter-crawling cur!
Guybrush: And I've got a little TIP for you. Get the POINT?
Pirat: Soon you'll be wearing my sword like a shish-kebab!
Guybrush: First you'd better stop waving it like a feather-duster.
Pirat: My handkerchief will wipe up your blood!
Guybrush: So you got that job as janitor, after all.
Pirat: People fall at my feet when they see me coming.
Guybrush: Even BEFORE they smell your breath?
Pirat: I once owned a dog that was smarter than you.
Guybrush: He must have taught you everything you know.
Pirat: You make me want to puke.
Guybrush: You make me think somebody already did.
Pirat: Nobody's ever drawn blood from me and nobody ever will!
Guybrush: You run THAT fast?
Pirat: You fight like a dairy farmer.
Guybrush: How appropriate. You fight like a cow.
Pirat: I got this scar on my face during a mighty struggle!
Guybrush: I hope now you've learned to stop picking your nose.
Pirat: Have you stopped wearing diapers yet?
Guybrush: Why, did you want to borrow one?
Pirat: I've heard you were a contemptible sneak.
Guybrush: Too bad no one's ever heard of YOU at all.
Pirat: You're no match for my brains, you poor fool.
Guybrush: I'd be in real trouble if you ever uses them.
Pirat: You have the manners of a beggar.
Guybrush: I wanted to make sure you'd feel comfortable with me.
Pirat: I'm not going to take your insolence sitting down!
Guybrush: Your hemorrhoids are flaring up again, eh?
Pirat: There are no words for how disgusting you are.
Guybrush: Yes there are. You just never learned them.
Pirat: I've spoken with apes more polite than you.
Guybrush: I'm glad to hear you attended your family reunion.



Nachdem nun der Erfahrungsschatz des Guybrush Threepwood ins Unermeßliche gestiegen ist, kann er sich mit dem Schwertmeister messen. Er geht zum Kaufmann und fragt ihn nach einem Meeting mit dem Schwertmeister. Verläßt dieser seinen Laden, folgt ihm Guybrush und wird auch prompt zur Schwertmeisterin geführt. Nun steht ein harter Kampf bevor, da, wenn auch bei gleichen Antworten, die Fragen andere sind.

...und zwischen ihm und Schwertmeisterin CARLA



Carla: I've got a long, sharp lesson for you to learn today.
Guybrush: And I've got a little TIP for you. Get the POINT?
Carla: My tongue is sharper than any sword.
Guybrush: First you'd better stop waving it like a feather-duster.
Carla: My name is feared in every dirty corner of this island!
Guybrush: So you got that job as janitor, after all.
Carla: My wisest enemies run away at the first sight of me! I usually see people like you passed-out on a tavern floor.
Guybrush: Even BEFORE they smell your breath?
Carla: Only once have I met such a coward!
Guybrush: He must have taught you everything you know.
Carla: If your brother's like you, better to marry a pig.
Guybrush: You make me think somebody already did.
Carla: No one will ever catch ME fighting as badly as you do.
Guybrush: You run THAT fast?
Carla: I will milk every drop of blood from your body!
Guybrush: How appropriate. You fight like a cow.
Carla: My last fight ended with my hands covered with blood.
Guybrush: I hope now you've learned to stop picking your nose.
Carla: I hope you have a boat ready for a quick escape.
Guybrush: Why, did you want to borrow one?
Carla: My sword is famous all over the Caribbean!
Guybrush: Too bad no one's ever heard of YOU at all.
Carla: I've got the courage and skill of a master swordsman!
Guybrush: I'd be in real trouble if you ever used them.
Carla: Every word you say to me is stupid.
Guybrush: I wanted to make sure you'd feel comfortable with me.
Carla: You are a pain in the backside, sir!
Guybrush: Your hemorrhoids are flaring up again, eh?
Carla: There are no clever moves that can help you now.
Guybrush: Yes there are. You just never learned them.
Carla: Now you know what filth and stupidity really are.
Guybrush: I'm glad to hear you attended your family reunion.

Zurück in der Stadt besucht man zunächst Otis, den Gefangenen. Es folgt eine kurze Unterhaltung, und schon ist Guybrush auf dem Weg zum Krämer, um Erfrischungsdrops einzukaufen. Diese sind für Otis, mit dem er sich wieder eine Weile unterhält **(1,1,1,1,2,1,2,1)**. Dem Gespräch gesellt sich der Sheriff hinzu, den man kurz und bündig abfertigt (1).

Das Haus der Regentin

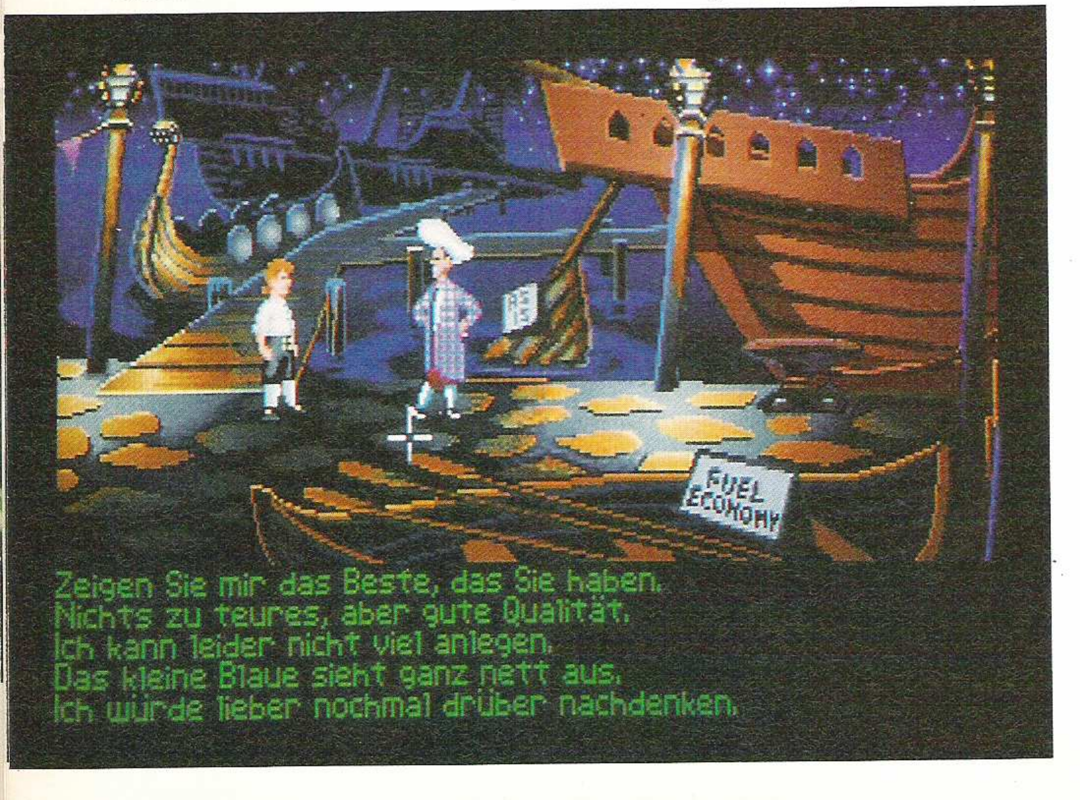
Guybrush begibt sich zum Haus der Inselregentin Marley. Mit den gelben Blüten aus dem Wald reibt man das Fleisch ein **(use yellow petal with stewes meat)** und wirft es den Hunden vor **(use meat with condiment with deadly piranha poodles)**, die daraufhin einschlummern. Im Haus nimmt sich Guybrush zunächst die Vase und geht dann zur ersten Tür neben dem Eingang. Prompt erscheint auch der Sheriff auf der Bildfläche und schon geht der Kampf los. Nachdem der Sheriff dingfest gemacht ist, geht Guybrush wieder zu Otis. Er gibt ihm das Mittel gegen die Ratten **(gopher repellent)** und erhält dafür die Mohrrübentorte, die Otis eh nicht mag. In der Torte befindet sich die gesuchte Feile **(open cake)**, mit welcher Guybrush wieder zu Marley geht. Nun kann er das Götzenbild an sich nehmen **(einfach in das Loch in der Wand gehen)**. Der Sheriff hat sich mittlerweile wieder befreit. Man gibt ihm Antwort 3 und trifft sodann auf die hübsche Elaine Marley.
Guybrush kann ob des Anblicks nur noch stammeln. Unser Held atmet ein wenig zu früh auf, denn schon wieder steht der Sheriff in der Tür (4). Der befördert Guybrush kurzerhand in den großen Teich und verabschiedet sich. Guybrush schnappt sich das Götzenbild und klettert einfach wieder nach oben **(pick up fabulous idol)**. Das 'Happy End' scheint vorprogrammiert!
Jetzt fehlt nur noch der Schatz. In der Stadt steht an einer Hausecke eine zwielichtige Gestalt. Bei der kauft Guybrush eine Karte. Auf der Insel geht er dann zur Gabelung

im Wald und sucht die Stelle mit dem Kreuz. Die Karte hilft dabei aber nur bedingt. Hier eine kleine Hilfe:
Erstes Bild: nach oben,
zweites Bild: nach links,
drittes Bild: erster Eingang rechts nach oben,
viertes Bild: nach links,
fünftes Bild: nach oben,
sechstes Bild: nach links über den Baumstamm,
siebtes Bild (mit Kochen): nach oben,
achtes Bild: nach oben,
neuntes Bild: mit roter Blume und Stein nach rechts,
zehntes Bild: nach links,
elftes Bild: vor dem Baumstamm nach oben.

Am gekennzeichneten Punkt muß Guybrush kräftig graben und findet auch prompt den Schatz. Von der Lichtung kommt man dann direkt wieder auf die Insel und kehrt in die Stadt zurück. Nach der Unterhaltung am Dock (2) liest Guybrush die erhaltene Notiz und geht anschließend in die Bar. Diese ist wie leergefegt, nur der Koch ist noch da. Er wird befragt (2,2,2), bevor man anschließend alle Bierkrüge einsammelt.

Es wird angeheuert

Nach diesem Stelldichein heißt es, die Mannschaft für die große Fahrt zusammenzustellen. Guybrush füllt den ersten Krug mit Grog und begibt sich auf den Weg ins Gefängnis. Unterwegs füllt er das scharfe Gesöff immer wieder in einen leeren Krug um, da es sonst verloren geht. Im Gefängnis angekommen, schüttet er die scharfe Brühe ins Schloß (**use mug o'grog with lock**), um Otis zu befreien, fragt ihn aber vorab, ob er überhaupt Mitglied der Crew werden möchte (1,1). Anschließend wandert Guybrush zur Voodoo-Meisterin, um sich die Zukunft vorhersagen zu lassen. Dann begibt er sich zu Meathood, der auf einer kleinen, vorgelagerten Insel lebt, um ihn anzuheuern. An der Klippe benutzt man das Gummihuhn, um über den Abgrund zu kommen (**use chicken on cable**)...
Guybrush öffnet die Tür und redet mit Meathook (2,1,1). Von dem Rausschmiß läßt er sich nicht beeindrucken und geht gleich wieder hinein, um den sturen Meathook zu überreden (1,3). Man kann übrigens den Rausschmiß umgehen, wenn man Meathook vorher schon einmal einen Besuch abgestattet hat (lohnt sich).



Auf dem Weg zum Gebrauchtmarkt für Schiffe läßt sich außerdem die Schwertmeisterin Carla anheuern (**einfach den Ort auf der Karte anklicken, nicht nochmal den Weg suchen**).

Bei den Schiffen läßt man den Händler reden, um dann auf den Punkt zu kommen (3,2,4,5). Schnell stellt Guybrush fest, daß mit seinen paar Kröten keinesfalls ein Schiff erworben werden kann. Also macht er sich auf den Weg zum Händler, um einen Kredit zu bekommen. Er fragt nach einem Kredit (2,1,2) und schaut ihm dann genau auf die Finger, wenn er den Safe öffnet. Nach eingehender Beobachtung schickt man den Händler zur Schwertmeisterin und öffnet während dessen Abwesenheit in aller Seelenruhe den Safe (**dreimal pull, einmal push, viermal pull, einmal push**) und bedient sich reichlich.
Dann beginnt der Handel. Man sollte es ruhig selbst probieren. Wer es gar nicht schafft:
(2,3,4,1,2,2,2,2,2,2,3,3,2,3,4,1,3,2,4,1,3,2,4). Es muß also viel geredet werden. Prinzipiell muß erst über die Ablehnung der Extras der Preis auf 7300 gedrückt werden, dann fragt man nach dem Preis, bietet 3000, läuft dann erstmal davon, geht zurück, fragt erneut nach dem Preis, bietet 4000, läuft nochmals davon, geht zurück, fragt nach dem Preis und bietet 5000. Ist der Handel ausgestanden, geht man zum Dock, wo sich inzwischen auch die Mannschaft eingefunden hat. Nach einem kurzen Disput geht die Reise los. **Auf nach Monkey Island!**

PART TWO: Auf dem Schiff

Auf dem Schiff durchsucht Guybrush die Kajüte des Kapitäns und findet das Logbuch mit einem Lesezeichen, eine Schreibfeder und Tinte. Im Laderaum findet sich ein großes Seil, eine Flasche Rotwein und Schießpulver und in der Kombüse eine Packung Weizen und ein Topf. Nachdem Guybrush die Packung geöffnet hat (**open cereal**), findet er einen Preis, den er sich



WETTBEWERB!
Superspitzenmäßig! Die Mönchengladbacher Firma POWER STATION verlost zehn tolle Preise! Das sollte man sich nicht entgehen lassen! Also ganz einfach die drei Fragen beantworten, auf eine Postkarte schreiben, und ab die Post!
1. Treasure Island Dizzy: Was muß Dizzy an den Fuß eines Berges legen, um weiterzukommen?
2. MiG - 29 Soviet Fighter: Wieviele Flugzeuge stehen zu Anfang des Games zur Verfügung?
3. Advanced Ski Simulator: Welchen Namen hat das berühmte Skigebiet?
Postkarte an: Tronic Verlag, Stichwort: Power Station, Postfach 870, 3440 Eschwege.
Einsendeschluß: 28.03.1991
CODEMASTERS
AMIGA
ATARI-ST
C-64
POWER Station
Code Masters
1. Preis:
Fernseher mit eingebautem Video
2. Preis:
CD-Player mit Fernbedienung
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen! -
3. Preis:
Audio-Portable
4.-10.Preis:
4er CD-Box '60 - '75 oder '56 - '65 (nach Wahl)
Pierre Littbarski
»CODEMASTERS - super-gute Spiele«

etwas näher anschaut (**look at prize**). Mit dem Schlüssel öffnet er den Schrank in der Kajüte des Kapitäns und findet das lang gesuchte Rezept sowie Zimtstangen. Am Ende des Mastes flattert 'Jolly Rogers', die Piratenflagge, welche noch nützlich werden kann. Nun sind alle Zutaten beisammen und Guybrush kann anfangen, ein Süpplein zu kochen. Man muß sich dabei an das Rezept halten, wobei der Totenkopf durch die Flagge ersetzt wird, das Affenblut durch den Rotwein, das lebende Huhn durch das Gummihuhn und der Schwefel durch den Weizen. Als letzte Zutat wird etwas Schießpulver beigemengt.
Nach der Explosion wird die Visitenkarte angeschmort und dann geht Guybrush erneut unter Deck. Er holt eine neue Portion Schießpulver und läuft zur Kanone. Das Schießpulver füllt er in die Öffnung der Kanone (**use gunpowder in cannon nozzle**) und das Seil benutzt er als Lunte (**use giant piece of rope with wannon**). Er setzt sich den Helm (Topf) auf - der Rest geht wie von selbst.



PART THREE: Auf Monkey Island...

...schnappt sich unser Held zunächst die Banane unter dem Baum und geht dann zur Lichtung am Vulkan. Dort nimmt er das Seil und das Fernglas und, nachdem er die Kanone angestoßen hat, das Schießpulver und die Kugel. Bei der Flußgabelung nimmt er den Feuerstein von der Notiz und schaut ihn sich genau an. Er klettert den Berg hinauf und richtet die Schleuder aus (**zweimal pull primitive art**) und äugt durch das Fernglas. Ist die Steinschleuder auf die Bananenpalme ausgerichtet, steigt er weiter den Berg hinauf und stößt von oben einen Felsen hinunter.
Am Strand können nun zwei weitere Bananen eingesammelt werden. Auf dem Weg dorthin wird der Damm gesprengt. Guybrush legt das Schießpulver auf den Damm und setzt entweder den Feuerstein in Verbindung mit dem Fernglas ein, oder er öffnet das Fernglas und benutzt die Linse und Sonne (**use handfull of gunpowder with dam, use flint with spyglass, oder: open spyglas, use lense with sun**). Am See kann er dann dem Gehängten das Seil entwenden. Mit gleich beiden Seilen klettert Guybrush hinunter in die Schlucht und nimmt sich die Paddel (**use rope with strong branch, use rope with study stump**). Mit den Paddeln geht er zum Ruderboot am Strand und rudert nun den gesamten Inselstrand ab (**use rowboat with oars**). Nachdem er am Strand angelegt hat, geht Guybrush in das Eingeborenendorf. Hier findet er zwei weitere Bananen, die er sogleich einsteckt. Als er das Dorf verlassen will, wird er von den Kannibalen gestellt und in einer Hütte eingesperrt. Durch eine lose Bodendiele, welche zum Vorschein kommt, während er den Schädel aufhebt, kann er sich aus der Hütte befreien.



Im Kannibalendorf

Guybrush rudert nun zurück und gibt dem Affen fünf Bananen, worauf dieser ihm nicht mehr von den Fersen weicht. Mit dem Affen im Schlepptau geht er jetzt zu dem großen Affenkopf. Hier zeigt er dem Affen, indem er an dem Ausleger an dem Totempfahl zieht (**pull nose**), wie man die Tür öffnen kann. Nachdem Guybrush losgelassen hat, hängt sich der Affe an den Ausleger und Guybrush geht zum Affenkopf. Er nimmt die kleine Götzenstatue mit und geht zurück ins Kannibalendorf. Er gibt die Götzenstatue den Kannibalen und holt sich anschließend den Bananenpflücker aus der Hütte. Von Herman Toothrot bekommt er im Tausch mit dem Bananenpflücker den Schlüssel für den großen Affenkopf. Mit diesem öffnet er den Eingang des großen Affenkopfes (**use monkey head key in gigantic monkey ear**). Guybrush betritt den Affenkopf, muß aber feststellen, daß er in dem Labyrinth nicht weiterkommt. Er geht zurück zu den Kannibalen. Von ihnen erfährt er, daß sie mit einem Zaubertrank die Geister besiegen können. Hierzu fehlt ihnen aber als wichtigster Bestandteil eine Wurzel, welche von LeChuck gestohlen wurde.
Dieser hat sie in dem unterirdischen Labyrinth versteckt. Durch das Labyrinth kommt man nur mit Hilfe von dem Kopf des Navigators. Diesen wollen die Kannibalen aber nicht hergeben, da sie sonst selbst nicht mehr durch das Labyrinth finden würden. Ein Dialog mit den Kannibalen **1/1/1/3/1/2/2/1** scheint unum-



gänglich. Guybrush gibt den Kannibalen das Merkblatt über die Navigation (**give leaflet to friendly natives**) und erhält dafür den Kopf des Navigators mit dem magischen Halsband, das seinen Träger unsichtbar macht. Er geht nun zurück zum großen Affenkopf und macht sich auf die Suche nach LeChuck. Im Labyrinth zeigt ihm der Kopf des Navigators immer den Weg, welchen er zu gehen hat (**use head of the navigator**). Nach einiger Zeit erreicht Guybrush das Piratenschiff.

Das Geisterschiff

Nach einem heftigen Disput mit dem Navigator-Kopf über die Herausgabe des magischen Halsbandes (**talk to head of the navigator, 2/3/3/3/3, use necklace on navigator**) betritt Guybrush - unsichtbar für die Piraten - das Geisterschiff. Als erstes geht er nach links in die Kabine von LeChuck und nimmt dort den Schlüssel von der Wand mit (**use magnetic compass with key**). Jetzt geht er in den Laderaum und holt sich dort eine Geisterfeder (**pick up ghost feather**), mit welcher er zweimal den schlafenden Geist an seinen Füßen kitzelt. Daraufhin läßt dieser die Grogflasche fallen (**use ghost feather with sleeping ghost crew**). Mit der aufgehobenen Grogflasche (**pick up jug o'grog**) geht er zu der verschlossenen Ladeluke bei den Geistertieren und öffnet diese mit dem Schlüssel (**use key in hatch, open hatch**).

Die Ratte setzt er mit dem Grog außer Gefecht (**use jug o'grog with dish**). Jetzt holt er sich ein wenig Fett (**walk to cooking grease, pick up cooking grease**). Mit dem Fett schmiert Guybrush die Tür der Werkzeugkammer (**use glob of grease on door**). Er kann sie nun geräuschlos öffnen und sich das Werkzeug holen (**pick up ghost tools**). Im unteren Laderaum holt er sich nun die Wurzel (**use ghost tools with glowing crate, look at glowing crate**).

Zurück zu den Kannibalen: Guybrush gibt ihnen die Wurzel und bekommt den Zaubertrank. Wieder beim Geisterschiff angelangt, stellt er fest, daß LeChuck mit dem Schiff ausgelaufen ist, um auf Melee Island den weiblichen Gouverneur zu heiraten (**Dialog mit Geist 3/1/1/1**). Guybrush macht sich auf den Weg nach Melee Island, um dies zu verhindern.

LAST PART:
Auf Melee Island...

Zurück auf Melee Island, macht sich Guybrush sofort auf den Weg in die Kirche, um die geplante Hochzeit zu verhindern. Geister, die sich ihm in den Weg stellen, werden mit Wurzelbier besprüht und vernichtet. In der Kirche kann Guybrush tatsächlich die Hochzeit verhindern. Doch erstaunt stellen LeChuck und er fest, daß die Braut nicht der weibliche Gouverneur ist, sondern zwei verkleidete Affen. LeChuck läßt seinen Zorn über die geplatzte Hochzeit an Guybrush aus und schlägt diesen mit großen Schlägen quer durch Melee Island. Nach einem dieser heftigen Schläge landet Guybrush in dem Grogautomaten an Stans Schiffsverkaufsstelle. Nachdem er von LeChuck aus dem Automaten gezerrt wird, nimmt er sich schnell eine Flasche Wurzelbier (**use root beer with LeChuck**). LeChuck ist besiegt, der weibliche Gouverneur befreit. Gemeinsam mit ihr schaut sich Guybrush das Feuerwerk über der Insel an. Und übrigens, sollten sie nicht gestorben sein,...

Walter Schenkel/red.

Haste Töne

Neue AD LIB-Soundkarte



Wenn herzzerreißende Schreie erklingen, Schwertgeklirr den Raum erfüllt oder ein symphonischer Traum vorüberschwebt, verdankt Ihr dies meist der **Ad Lib**-Soundkarte. Wie im Kino taucht man ins Geschehen hinein... und erschrickt fürchterlich, wenn plötzlich jemand zum Essen ruft! Wir haben für Euch eine Liste der Firmen zusammengestellt, deren Spiele Eurem **PC** schönste Töne entlocken. Anfang des Jahres hat die Bostoner Firma eine spezielle Soundkarte für die Modelle 50, 60 und 80 der **PS/2**-Computer auf den Markt gebracht. Weitere Informationen gibt es bei **Ad Lib** unter 001/418/5299676.

- Access
- Accolade
- Activision (Mediagenic)
- Artect
- Bethesda Softworks
- Beyond
- Brian A. Rice
- Broderbund Software
- Bullfrog
- California Dreams
- Capcom
- CapStone (Intracorp)
- Cases Computer Simulations
- Cinemaware Corporation
- Codesmiths
- Coefficient Systems Corporation
- Computer Music Supply
- Data East
- Davidson & Associates
- Digitek
- Digital Integfration
- Distinctive Software
- Dynamix
- Electronic Arts
- Electronic Zoo
- Epyx
- Equilibrium
- First Byte
- Fissionchip Software
- Gamestar (Mediagenic)
- GameTek
- GameWorks
- GigaBit systems
- Graftgold
- Hewson Consultants
- HiTech Expressions
- Ichidna
- Incredible technology
- Infocom (Mediagenic)
- Infogrames
- InnerPrise
- Innovative Software Production
- Interstel
- KOEI
- Konami/Ultra
- Kyodai (Broderbund)
- Learning Company (The)

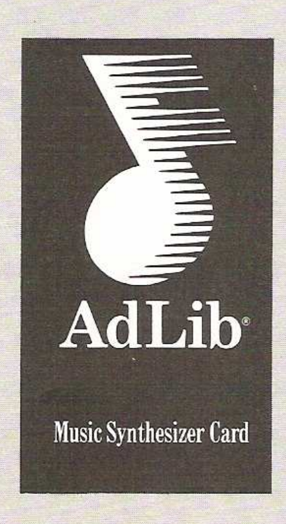


Mein Name ist Pond...

"Flossen hoch!", Teil 2

Eine tolle Überraschung hat **Millennium** auf Lager. Noch in diesem Herbst will das London-/Cambridger Softwarehaus seinen Unterwasseragenten *James Pond* wieder auf Agentenjagd schicken. Der zweite Teil wird sinnigerweise **Robocod** heißen. Die Zeit geht auch an unserem fischigen Helden nicht spurlos vorüber, und so wird er durch allerlei mechanische Ersatzteile "verstärkt". Der fiese Dr. Maybe versucht diesmal, mit Hilfe einer Erpressung die Weltherrschaft zu erlangen: In Spielzeug von Fabriken der ganzen Erde hat er Bomben versteckt. Die wird er hochgehen lassen, wenn seinen Gelüsten nicht nachgegeben wird. Doch hat Maybe die Rechnung ohne nicht nachgegeben wird. Doch hat Maybe die Rechnung ohne unseren Superagenten gemacht. Pond macht sich auf die Flossen, um in zehn Levels aufzuräumen. Die werden zwischen vier und zwölf Abschnitte, jede Menge Bonusgegenstände und natürlich niedlich-miese Gegner bieten. Gewiß wird unser Lieblingsfisch noch Blasen schlagen!

LinEl
Live Studios
Logical Design Works
Lucasfilm Games
MAnley & Associates
Maxis
MicroPlay
MicroProse Simulations
Microrevelations
MindCraft
Mindscape (Software Toolworks)
Mirrorsoft
New World Computing
Offthe Wall Productions
Origin Systems
Omnitrend Software (Mindcraft)
Palace Software
PAragon Software
PC Globe
psygnosis
Rainbow Arts/ Softgold
Sculptured Software
Sega
ShareData
Sierra On-Line
Silmarils
Sir-Tech
Sorcerer's Apprentice
Soft Art
Software Hardware
Software Toolworks
Spectrum Holobyte
Spinnaker
Strategic Simulations
subLOGIC
Synergistic Software
Taito Software
Three-Sixty Pacific
Titus
U.S. Gold
Virgin Mastertronic
Vektor Grafix
velocity
Voyetra
Westwood
WAlt Disney Computer Software
Legend Entertainment



Ein Haus für die Umwelt

Ökologie-Adventure

Der Reutlinger Firma **Comad** gelang es, das **Umweltbundesamt** in Berlin für ein Adventure der anderen Art zu gewinnen. Ihr schlüpft in die Rolle eines zukünftigen Erben, der sein Haus möglichst umweltschonend renovieren muß, bevor er in den Genuß des Erbes kommt. Das noch namenlose **Amiga**-Spiel (Arbeitsvorschlag: *Villa Bröckelstein*) wird Euch vor etliche Entscheidungen, aber auch zeitgemäße Geschicklichkeitsproben stellen. Daneben gilt es auch noch, die Liebe der Adoptivtochter des Verblichenen zu gewinnen (warum erbt sie eigentlich nicht?). Das Programmierteam bemüht sich, in Zusammenarbeit mit dem UBA möglichst lebensnahe Aufgaben zu stellen. Lerneffekte für den Alltag sind durchaus beabsichtigt. Der Humor soll aber beim Public-Domain-Spiel nicht zu kurz kommen. Wir werden Euch auf dem laufenden halten!

Mobile Spielemacher

RAINBOW ARTS zieht um

Das Düsseldorfer Softwarehaus (*MUDS, Turrican, Z-Out*) hat ein neues Domizil bezogen. Die neue Anschrift ist: Rainbow Arts, Daimlerstraße 10, 4044 KAARST 2. Telefon: 02101/66020. Hoffentlich läßt sich Marc Ullrichs Team auch am neuen Arbeitsort so schön inspirieren!



Kampffreude für 8-Bitter

LORICIELS Karate-Trip

Auf Hochtouren läuft die Vorbereitung von **Killing Fist**. Programmierteam **Genix**, das aus Mitgliedern der Szene besteht, will die taktische Traktiererei im Herbst bei **Silmarils/ Loriciel** veröffentlichen. Vier Musikstücke, zahlreiche Animationsstufen und abwechslungsreiche Grafik machen 128 KByte Speicher schon erforderlich. Besitzer eines **CPC 6128** oder eines **664/464** mit Spei-



chererweiterung dürfen schon auf das Ergebnis gespannt sein. Die Programmierer versprechen ein aufwendiges Intro, einen Trainermodus, sowie Fullscreen-Technik. Keine lästigen Ränder sollen den Tretgenuß trüben.

Konsolen-Allerlei

Neues Zubehör

Wer zu Weihnachten noch nicht genug Futter für seine Maschine bekommen hat, kann sich jetzt weitere Spielereien gönnen. Für 29 Mark gibt es einen Adapter, der Import-Module auf dem offiziellen **Sega Mega Drive** laufen läßt.

Vier **Game Boy**-Freunde können ihre Geräte jetzt per Adapter zusammenschließen und spielen, bis die Fingerkuppen wund sind. Kostenpunkt: DM 69,-.

Konami macht's möglich: Der **Game Boy** als Schmuckstück. Nach dem Motto: "Man zeigt, was man hat" könnt Ihr das teure Teil ab sofort um den Hals hängen. **Caseboy** heißt die Hülle mit Strippe, 39 Mark kostet sie. Für's gleiche tragbare System gibt es nun den **Lightboy**. Neonlicht und Lupe sorgen für Durchblick, die ausgegebenen 69 Mark für einen Stoßseufzer. Wer schön sehen will, muß leiden!

Importiert wird jetzt auch **Nintendos Super Famicom**. Zur Zeit liegt der Verkaufspreis inklusive einem Spiel bei knapp 700 Mark, kann aber wieder steigen. All diese feinen Sachen bekommt Ihr im gutsortierten Fachhandel, auf jeden Fall aber bei **ECS** in München und Bremen.





Goldiger Agent

Aufgepeppte OPERATION STEALTH

US Golds/Delphines Überraschungshit des vergangenen Jahres wird aufpoliert. Deutsche und englische **PC**-Fassungen bieten demnächst blendende VGA-Grafik. Zur Erinnerung: Als Agent John Glames müßt Ihr ins exotische Santa Paragua fliegen, um einen entwendetemn Stealth Fighter der US-Luftflotte zu bergen. Nebenbei druchkreuzt Ihr noch die finsteren Pläne einer Umstürzler-Organisation, findet die Frau Eures Lebens und lernt, wozu alltägliche Dinge wie Rasierer oder Taschenrechner noch gut sein können...

Natürlich fehlen auch die nervenzerfetzenden Actionszenen nicht! Die ersten Screenshots gefielen uns sehr gut, doch es kommt noch besser. Der Hersteller hat sich mächtig angestrengt: Als Bonbon wird der "Neuauflage" eine CD mit den prima Musikstücken des Spiels beiliegen.

Fragt Eure Händler, welche Version sie verkaufen!

Akustischer Killer

Sprachschütze für das NES

Wer den Kopf stillhalten und Gegner mit den Augen verfolgen mag, wird sich über **Konamis LaserScope** freuen. Der Kopfhörer mit Augenklappe und Mundstück soll Euch die handlose Gegnerhatz auf dem **Nintendo Entertainment System** erleichtern. Per Mundgeräusch löst Ihr Schüsse aus, Feinheiten wie Dauerfeuer oder Munition nachladen sind vorgesehen. Die Stereo-Kopfhörer ermöglichen die totale Konzentration auf das Spiel. Die bisherigen NES-Spiele für den Zapper werden auf das LaserScope ansprechen. Ob und wann die neuen Module und das Kopfgerät in Deutschland erhältlich sein werden, steht noch in den Sternen bzw. den Unterlagen in Nintendos Panzerschrank.

Wer nicht warten mag, kann sich bei Konami näher informieren: 001/312/3463232.



Hört doch, was ich nicht sage...



...schließlich bin ich's, der sagenumwobene Erfinder des Holzdochts, der im Moment seinen Probelauf mit 'hervorragend' absolviert (nicht ich, der Holzdocht!). Was uns das sagen will? Ist doch ganz klar! Wir haben es hier mit einer unserer wunderbaren Sonderausgaben zu tun, einer Ausgabe, die - obwohl im Schatten des Golfkrieges - nicht im Bunker entsteht, sondern in der Redaktion. Wie immer. Trotzdem ist die Stimmung auch bei uns gedrückt - so ein Irrer kann einem schon den ganzen Tag versauen. Aber kommen wir zu weniger ernsthaften Themen. Wie wär's mit Bürgerkrieg? Folter? Waffenproduktion und -verkauf? Auswanderung? Eine kleine Insel mitten in der Karibik, fernab all der Hektik und Probleme, die einem auf den Magen schlagen. Ein wunderbarer Strand, kristallklares Wasser, Palmen und üppiges Grün, Klippen mir sanfter Brandung, Zwitschern diverser Tropenvögel, eine gerade geöffnete Kokosnuß, ein Liegestuhl mit Longdrinkhalter, ein Ghettoblaster mit 'Oxygene', meine Sonnenbrille, ein Strandhaus mit allem Komfort, bloß ohne Fenseher usw. Das ist es, was man jetzt braucht. Aaaaach jaaaa... Wenn jemand so etwas zu einem günstigen Preis anzubieten hat oder auch bloß irgendwas schreiben möchte, wende er sich an unsere Adresse.

Soviel für heute, Euer Uli

"Pseudo-Propaganda"

Ich habe ausgiebig überlegt, ob ich diesen Brief schreiben soll. Aber da ich beobachte, wie sich das Feedback in letzter Zeit zu einer (zwei,drei...) Seite(n) ausartet, auf der sich (zum Großteil) jugendliche Pseudo-Propagandisten austoben können, indem sie mit Begriffen um sich werfen und Themen anschneiden von denen sie im Grunde gar keine Ahnung haben, wollte ich an dieser Stelle einiges loswerden. Ich möchte hier keine Namen nennen, da ich niemanden persönlich angreifen möchte, sondern nur, und dies will ich hier noch einmal ausdrücklich betonen, auf die Zweckentfremdung des Feedbacks aufmerksam machen will.

Wenn da einige vom Erscheinen des Satans schreiben und mit Namen von bösen und guten Göttern, Metalgruppen und ähnlichen nicht ernstzunehmenden Dingen "auftrumpfen", so stelle ich mir die Frage, warum sie dies überhaupt tun. Bestimmt nicht, weil sie davon überzeugt oder beeindruckt sind, sondern schlicht und einfach, um auf sich aufmerksam zu machen. Diese Leute besitzen Minderwertigkeitskomplexe und suchen Anerkennung in ihrem sozialen Umfeld, meist "harte" und "coole" jugendliche Gangs, deren Mitglieder sich untereinander beweisen müssen.

Dies tun sie u.a., indem sie laute und bizarre Musik hören, von Gruppen, die bei Konzerten Orgien auf der Bühne vollziehen und durch diese und andere Grausamkeiten Jugendliche in ihren Bann ziehen. Diese Gruppen gelten dann als besonders hart und sind somit Symbol der "Stärke". Selbst wenn manche "Musiker" von sich behaupten, selbst Satanisten oder was weiß ich zu sein, so denken sie in erster Linie an den Profit, weil sie wissen, daß manche Jugendliche solche Sachen brauchen, um untereinander ihre "Machtkämpfe" auszutragen.

Ich fordere damit Euch Jugendliche auf, doch mal darüber nachzudenken und vielleicht zu begreifen, wie Ihr Euch benehmt, nämlich wie Kinder. Ich glaube wir sind in dem Alter (ich will nicht verschweigen, daß ich auch "nur" 16 Jahre alt bin!), wo wir langsam anfangen erwachsen zu werden. Dementsprechend sollten wir uns auch verhalten.

Diejenigen, die WIRKLICH an Satan oder andere Götter oder Wesen glauben, möchte ich natürlich nicht ansprechen oder angreifen, ich stufe niemanden ab oder verurteile ihn wegen Religion und Einstellung, und ich glaube Ihr habt es nicht nötig, in einer Softwarezeitschrift auf Euch aufmerksam zu machen, wenn überhaupt! Bitte bombardiert die Redaktion nicht mit Richtigstellungen von Kleinigkeiten, Angriffen oder Beleidigungen gegen mich.

Ich wollte in meinem Brief aufklären und darum bitten, nur noch Briefe an die ASM zu schicken, die Computer, Konsolen, Software und alles Drumherum betreffen, so wie es sich für diese Zeitschrift gehört. Warum druckt Ihr solche "Beiträge" überhaupt ab? An der Zuschrift von einem gewissen "Schorle der Gnom in Strapsen", verdeutlicht sich, wie wenig solche Zuschriften Leser interessieren und was sie beinhalten.

Danke für diese geniale Satire! (ich hoffe es war so gemeint!)
Ich finde, Eure Zeitschrift ist eine der besten überhaupt und meine, Ihr solltet derartige geschmacklose Dinge nicht mehr beachten.
Jedem seine Meinung zu Glaubensfragen, aber nicht in der ASM. Mit Bitte um Kommentar und Abdruck im Feedback!
BYTEBEAST

(Anm. d. Red.: Es bleibt nach wie vor fraglich, ob wir das Feedback nur mt Computerthemen zupflastern, oder auch mal Raum für andere Dinge lassen sollten. Daß das gelegentlich abgleitet, ist ganz natürlich, aber warum sollte man nicht mal abschweifen, wenn es zeitweise gut ankommt und somit interessiert. Daß das nicht ewig so weitergeht, ist so oder so von vorn herein klar - jede Mode hält sich nur eine gewisse Zeit, dann steht die nächste auf dem Plan.)

"Das neue Thema..."

Das Lobgeschleims spar'ich mir (wenn ich Eure Zeitschrift nicht gut fände, würde ich sie nicht lesen - und schon gar keine Briefe an Euch schreiben).
Zur Sache: Ich wühle also das Feedback von Ausgabe 1/91 durch, und was stellen meine entzündeten Hühneraugen fest? Täräa, es gibt ein neues Thema.
Zuerst waren es einige Pazifisten, die sich über die Brutalität der ASM-Titelblätter´aufregten (nicht, daß jemand denkt ich hätte was gegen Pazifisten - bin selbst einer - aber die Titelbilder entsprechen ganz einfach den Games, ist doch für jeden Geschmack was dabei, oder?)...äh, wie, ...ah ja, nach den Pazifisten kommen jetzt die Feministinnen. Nachdem auf Covern von Computergames - irgendwann auch mal auf dem Cover der ASM - massenhaft halbnackte Männer mit riesigen Schwertern oder Streitäxten abgebildet sind, regt sich doch tatsächlich Silvia Weyrauch darüber auf, daß ein einziges mal eine leichtbekleidete Frau eine Waffe hält. Da reden Frauenrechtlerinnen von Gleichberechtigung und davon, daß Frauen behandelt werden sollen wie Männer, und dann flattert Euch gleich ein Brief ins Haus, in dem steht, die ASM wäre frauenfeindlich, wenn wirklich mal 'ne Fran abgebildet wird, wie sonst nur Männer gezeigt werden. Hättet Ihr 'nen Michelangelo mit demselben Motiv auf die Titelseite gebracht, hätte sich niemand aufgeregt (davon abgesehen wäre die leicht bekleidete Frau mit Wumme bei Michelangelo eine noch leichter bekleidete mit Pfeil und Bogen geworden) - war Michelangelo frauenfeindlich? Hat schon jemand daran gedacht, daß dieser Angelo ja auch aus ganz anderem Grund gemalt hat?... Pustekuchen! Das waren auch nur Werbezwecke (man wollte so viele Spender wie möglich zum Gottesdienst locken). Jetzt denkt jede Feministin, ich wäre auch noch frauenfeidlich, bin ich aber nicht -ganz im Gegenteil - ich liebe Frauen (Mann ist ja auch nur Mensch). Aber wenn es schon frauenfeindlich ist, schöne weibliche Körper zu mögen, sollte man doch besser schwul werden (auch gegen Homosexuelle hab' ich nix, kann jeder lieben wen er will - aber ich steh halt auf Frauen, und daß lass' ich mir nicht nehmen, auch nicht von Silvia Weyrauch). Die neueste Provokation an die Frauenwelt ist das Elvira-Poster, auf das bestimmt eine Menge Leser gewartet haben. Ach, ja... ich kaufe mir die ASM nicht wegen der Cover oder der Poster - der Inhalt machts!!!
The Electronic Designer 6569

"Zweifelhafter Kundenservice"

Ich möchte mal ein in der ASM selten vorkommendes Thema in die Runde werfen, und zwar das zweifelhafte Verhalten einiger Softwareversandhäuser gegenüber ihren Kunden.
Hier sei als glanzvolles Beispiel die Firma XXX genannt. Das ganze Drama begann am 05.01.1991, als ich meine bestellten Programme, nicht wie von mir verlangt, in einer Sicherheitsverpackung, sondern in einem leicht luftgepolsterten Briefumschlag zugeschickt bekam. Die Folge dieses Fehlers war, daß die Verpakkungen der Programme zerknickt und eingerissen waren. In Anbetracht der Tatsache, daß jedes Game 62,90 DM gekostet hatte, war dies ganz schön ärgerlich. Des weiteren hatte man mir am Telefon mitgeteilt, daß das Programm M.U.D.S. zwar noch nicht lieferbar sei, aber schon auf der Rechnung aufgeführt würde. Da M.U.D.S. aber nicht auf der Rechnung aufgeführt war, entschloß ich mich an XXX zu schreiben. In meinem Brief bat ich den Versand darum, mir die zerrissenen Verpackungen zu ersetzen und des weiteren teilte ich ihnen mit, daß ich mich weigere, aufgrund ihrer schlampigen Abfertigung der Bestellungen, die bei M.U.D.S. zusätzlich entstehenden Portokosten zu übernehmen.
Die Antwort kam prompt, per "Gebühr bezahlt Empfänger" und in einem bereits aufgeschnittenen umd mit Tesafilm zugeklebten Brief zurück. Ich muß wohl mit meinem Brief, vor allem aber durch die Verwendung des Wortes SCHLAMPIG, einem Herrn Exxxxxx auf den Schlips getreten sein; da dieser mir mitteilte, "Da wir nach Ihrer Meinung schlampig arbeiten, sind wir nicht bereit, Ihre Wünsche zu erfüllen. Auch nicht für die Zukunft."
Was sollte man dazu sagen? Zuerst war ich ganz schön sauer. Ist eine Firma wie XXX nicht fähig, selbst verursachte Fehler einzugestehen oder erwartet man dort etwa, daß der Kunde, dem so etwas passiert, einen Lobesbrief an den Versand schickt?
Oder ist es eine besondere Art der Kundenpflege, den Kunden auf ihre Reklamationsbitte hin einen Brief ohne Briefmarke aber dafür mit dem Satz "Gebühr bezahlt Empfänger" zukommen zu lassen? Bisher dachte ich, aufgrund des Jammerns und des Klagens der Softwarefirmen, daß nur wenige Leute Software kaufen. Dies ist aber anscheinend nicht der Fall, da es Versandhäuser wie z.B. XXX wohl doch nicht nötig haben, trotz der großen Konkurrenz, etwas Kundenpflege zu betreiben. Leider ist dies jedoch für den Käufer am schlimmsten, da man einerseits in den Kaufhäusern mit dem Softwarekauf sehr vorsichtig sein muß (dies kann ich aus eigener Erfahrung behaupten, und es haben dies ja bereits mehrere Leserbriefe widergespiegelt) und dies andererseits nun auch für den Softwareversand zutrifft.
Von meiner Seite aus war dies jedoch mit Sicherheit die letzte Bestellung bei XXX, solange man dort nicht von dem Standpunkt abweicht, den man mir gegenüber dargelegt hat. Mich würde es nun interessieren, was Ihr in der Redaktion dazu sagt und was die anderen Leser zu diesem Fall sagen. Ich wäre Euch sehr dankbar, wenn Ihr mir bei meinem Problem helfen könntet und diesen Brief in der nächsten ASM abdrucken würdet.
Armin Didinger

(Anm. d. Red.: Leider können wir zu dem 'Fall XXX' nichts sagen, da wir weder den Versand noch den betroffenen Leser kennen. Wir möchten unsere Leser und auch den Versand, falls er sich wiedererkannt haben sollte, um weitere Erfahrungsberichte, sowie um eine Stellungnahme bitten.)

"Anzeigen-Verantwortung?"

Mein Brief bezieht sich auf die Ausgabe 1/90.
Ich wiederhole:
"Tauschen und haben die neuesten Games"!!!!!!
Aus dieser Anzeige geht nicht hervor, ob diese, wie ich vermute, Raubkopien sind.
In dieser Ausgabe haben Sie darauf aufmerksam gemacht, daß Sie keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die auf "Crackergrupen" oder ähnliche Organisationen hinweisen.
Was ich allerdings vermisse, ist der Zusatz 'Raubkopien'.
Wenn ein Leser an eine dieser Organisationen schreibt und sich Spiele schicken läßt und seine volle Adresse angibt, kann es möglich sein, daß diese Gruppe auffliegt und dieser womöglich noch Schwierigkeiten bekommt.
Übernehmen Sie die Verantwortung?????
(...)
Alf

(Anm. d. Red.: Na hallo, sonst noch was? Erstens ist dieser Zusatz längst (!) enthalten, und zweitens ist es leider rechtlich so verankert, daß man für den Unfug, den man verzapft - es sei denn, man ist nicht zurechnungsfähig oder nicht strafmündig - geradezustehen hat. Unsere Anzeigenabteilung filtert so gut sie kann alles raus, was ihr 'unsauber' erscheint.
Klar, daß ab und an mal ein Raubkopien-Anbieter durchrutscht, aber es sollte eigentlich gedanklich nachvollziehbar sein, daß ein Programm im Endverkauf nicht drei Mark oder weniger kosten kann.)

"Mehr Highscores"

Zu dem Brief von Christian Weber (ASM 01/91) muß ich folgendes sagen.
Auch ich bin ein vehementer Verfechter der Highscore-Speicherung. Da ich ca. 40 Stunden im Monat den Computerspielen widme, (weitere 40 Std. entfallen auf das Programmieren, bzw. Datenverwaltung) habe ich mittlerweile einen ganzen Wust an Zetteln hier rumschwirren, auf denen ich die Highscorestände notiert habe.
Für mich ist es nahezu unverständlich, wie professionelle Programmierer überhaupt auf die Idee kommen, ein Spiel ohne abspeicherbare Punktliste zu verkaufen. Ich habe zwar von Maschinensprache keine Ahnung, aber ich behaupte, daß jeder Profi ohne große Anstrengung eine solche Speichermöglichkeit programmieren kann. Vielleicht wäre es eine Aufgabe Ihrer Zeitschrift, mit entsprechenden Gesprächen, bzw. Artikeln, diesen Mißstand zu beheben. Bei fast jedem Brettspiel, bei dem es um Punkte geht, liegt auch ein Block bei, wo diese notiert werden. Aber schließlich spiele ich ja mit Computerspielen, und dazu gehört einfach eine abspeicherbare Punktliste und kein Zettelkasten.
Allerdings haben die Softwarefirmen in der letzten Zeit eine üble Art des Kopierschutzes entwickelt. Dies ist wohl auch der Grund, warum die Highscore-Listen wegfallen. Schreibzugriffe auf solchermaßen geschützte Disketten würden den gesamten Disketteninhalt zerstören. Mir ist dies bei dem Spiel E-MOTION passiert. Da konnte man lt. Anleitung den Spielstand abspeichern. Habe ich auch gemacht. Leider ging dann gar nichts mehr. Ich habe die Diskette dem deutschen Vertreiber zugeschickt. Aber heute, nach über 6 Monaten immer noch keine Reaktion.

Mir scheint, als ob die Softwarehäuser nur noch Spiele für den C64 auf die schnelle produzieren, um möglichst schnell viel Geld zu verdienen. Diese Tatsache wird durch folgende Fakten belegt.
Ich habe mir im letzten Jahr 12 Spiele gekauft. Die meisten funktionierten nicht korrekt, bzw. nicht so, wie in der Anleitung beschrieben.

1. LOGO: Im Handbuch wird versprochen, der Highscore ist abspeicherbar. Ist er nicht. Außerdem hört der Punktezähler bei 100.000 Punkten auf weiterzuzählen. Statt dessen fängt er bei NULL wieder an. Eine Frechheit!!!!

2. LEONARDO: Wenn man den letzten Level gelöst hat, wird weder der Spielstand abgespeichert, noch das Schlußbild gezeigt. Mehrfache Bemühungen bei der Herstellerfirma ergaben nur den Kommentar "Das muß an Ihrem Rechner liegen", obwohl ich auf mehreren Computern den gleichen Fehler feststellte.

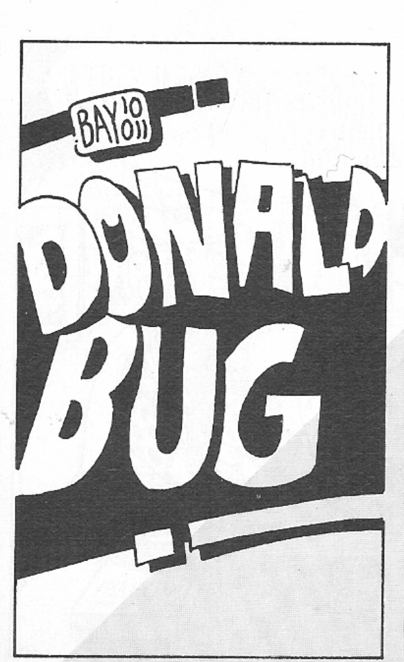
3. RAINBOW ISLAND: Das Spiel stürzt in regelmäßigen Abständen ab. Mal in Level 1, mal in Level 20 (weiter bin ich noch nicht gekommen). Dreimal die Diskette an BOMICO geschickt. Beim ersten Mal dauerte es, weil gerade Urlaubszeit war, drei Monate, bis ich eine neue Diskette bekam. Lief aber wieder nicht richtig. Ab dem zweiten Mal mußte ich dann nicht nur die Diskette, sondern auch die Verpackung, aus welchem Grund weiß ich nicht, mit einschicken. Überflüssig zu erwähnen, natürlich auf meine Kosten.

4. SHERICAL: Ein Bild erscheint nur zerstückelt auf dem Schirm. Da man aber mit etwas Phantasie, Glück und Können trotzdem diesen Level meistern kann, habe ich von einer Reklamation abgesehen (sonst geht mehr Geld dafür drauf, als für neue Programme!).

5. SOKO BAN: Zwei Level lassen sich nicht lösen.

6. DOWN AT THE TROLLS: Lt. Anleitung gibt es ein Feature-Menü, in dem mehrere Parameter eingestellt werden können. Habe ich leider nicht gefunden. Auf Anfrage bei der Herstellerfirma wurde mir mitgeteilt, wenn ich die Anleitung richtig lesen würde, fände ich das o.g. Menü. Bei meiner 2. Anfrage und etlichen Telefonkosten fiel dann dort jemandem auf, daß es bei der C64-Version solch ein Menü nicht gibt. Also wieder - außer erheblichen Spesen nichts gewesen!!!
7. E-MOTION: siehe oben.

Und dies ist nur so geschehen, weil die fleißigen Programmierer vor den bösen Raubkopierern geschützt werden müssen.









Wer bitte schützt uns, die Verbraucher und Spielefreunde vor solchen Softwarefirmen?
Nichts für ungut. Machen Sie mit Ihrer Zeitung so weiter wie bisher.
(...)
Wilfried Neumann

(Anm. d. Red.: Na, jetzt dürfte der ganze Haß ja draußen sein. Falls jemand ähnliche - aber auch positive - Erfahrungen gemacht haben sollte, möge er bitte schreiben. Vielleicht hilft das ja, etwas zu ändern.
Zu den Highscores wäre zu sagen, daß es die m.E. vernünftigste Lösung wäre, bei jedem Spiel entweder ein bißchen Platz für die High-Scores auf der Game-Disk zu lassen, oder die Highscores auf einer externen DOS-Disk in einem eigenen Verzeichnis abzulegen. Wer dran drehen will, soll es doch tun -er betrügt damit nur sich selbst.)

"Kritikpunkte"

(...)
Nach dem Lob kommen jetzt ein paar Kritikpunkte:

1. Hitline: Die Farben sind zum Schreien. Hellblau und Orange auf Türkis. Jungs (und Mädels) ändert die Farben (soll ja auch was für's Auge sein, oder nicht...?

2. Werbung: Man wird in Eurer Zeitschrift von Werbung schier erschlagen (Aaaah...Pammm!!). Gnade! Bitte etwas weniger Werbung.

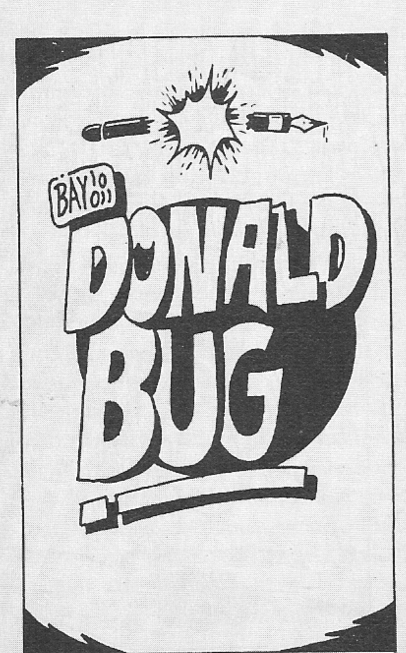
3. Utilities: Sind'n bißchen zu wenig, mehr davon!!

Hier noch was Allgemeines:
Ich bin auch der Meinung, daß die Feedback-Seiten für allgemeine Dinge da sind, damit man auch mal was anderes liest als Computer, Konsolen, Computer. He Dirk, kennst Du den deutschen Titel des Buches, auf dem TEAM YANKEE basiert?
Macht Uli die Überschriften im Feedback selber?
Behaltet Euren lockeren Schreibstil bei, ich finde ihn gut!
Um die vorgeschlagenen neuen Themen im Feedback einmal anzusprechen:
Kleintierzucht: Muh!
Algorithmik: Häàh?
Tiefseetauchen: Blubb!
(...)
Arne

(Anm. d. Red.: 1. Die Farben werden geändert - habe ich soeben nachgeprüft und in Auftrag gegeben. 2. Die Werbung wird in den nächsten Ausgabe gemäß der Jahreszeit nachlassen. 3. So allmählich sind's ja auch ein paar mehr in jeder Ausgabe. Mal sehen, was so reinkommt, aber wir werden mit Sicherheit keine Tabellenkalkulationen etc. testen! Team Yankee basiert auf... tja, Dirk weiß es auch nicht. Der Autor heißt jedenfalls Harold Coyle oder so. Die Überschriften mach' ich, sofern ich sie nicht übernehmen kann (oder das zumindest meine). Ich ziehe sie halt irgendwie aus den Briefen raus, es sei denn, ich habe einen Geistesblitz, was aber selten vorkommt.)

"Zu bunt!"

Langsam wird es mir echt zu bunt! Es kommt mir schon fast so vor, als ob ganz Deutschland seinen Senf zum Thema "Okkultismus" abgegeben hat. Findet Ihr kein besseres Thema, wie z.B. Aufbau einer Klimaanlage oder das Zellgewebe eines Papiertaschentuches?
Die Briefe werden auch immer diskriminierender, z.B. könnte ich Ralf Wentz (1/91) stundenlang in die Fr... kloppen (nicht anstecken lassen!). Der schreibt über einen Jungen, bezeichnet ihn als pubertären Jüngling, wirft ihm Geltungsdrang vor und sabbert selbst seinen Salm von wegen Kindergärtnern auf. Ich frage mich allen Ernstes, wer hier geltungsbedürftig ist!?! Aber ich gebe Dir einen guten Tip Ralf: Lies am besten nur noch das Impressum! Du könntest ja alle Veränderungen in Deinem Tagebuch eintragen! (Wouh!)
Der Brief von Gnom Schorle ist ja auch der reinste Hammer! Das ist der größte Scheiß, den ich je im Feedback gelesen habe (wenn noch so einer kommt, der letzte?) (Aber alle Achtung, darauf kann man sich was einbilden!) Solltest Du ein Einwanderer sein, oder ein Tourist, der erst seit einiger Zeit der deutschen Sprache mächtig ist, und der noch nicht den Umgang mit einem deutschen Wörterbuch gelernt hat, so möchte ich mich in ergebenster Weise entschuldigen! Wenn nicht, so kondoliere ich zu Deinem Tod (-Deinem Hirntod!). Es täte mir leid, wenn die ASM ihre Leser aus "diesen Kreisen" (- "der Irren") bezieht!!!
Und wenn ich das schon lese, Sylvia, "Macho-ASM". Was ist denn daran bitte frauenfeindlich, wenn wir eine leichtbekleidete Frau sehen. Wäre es frauenfreundlicher, wenn sie nackt wäre (übrigens, darüber sollten wir mal abstimmen!)? Doch sollen meine letzten Zeilen einem seriöseren Schreiber gewidmet sein: Christian W., der bestimmt schon nach Stellungnahme lechzt!







Ja, mein Lieber, Du hast recht, wo sind die Highscores? (...) Highscores motivieren mich zusätzlich zu außergewöhnlichen Handlungen und Leistungen. Also her mit den Highscores! So, das alles mußte jetzt mal raus! Und solltet Ihr jetzt alle diesen Brief gelesen haben, so haltet Ihr eine Zeitschrift in der Hand, die sehr objektiv ist.
Euer Dirk Röttig

(Anm. d. Red.: Ist die Anmerkung erlaubt, daß vielleicht der allgemeine Umgangston im Feedback und die Logik in den Argumentationen nochmal revidiert (hui!) werden sollten?)

"Schnell-Nepperatur"

Ich bin jetzt seit '86 treuer Leser der ASM. (...)
Der eigentliche Grund meines Schreibens bezieht sich auf meinen Amiga 500, den ich wegen Defekt an eine "Schnell-Reparatur-Service-Firma" geschickt habe. Das war im Mai (8.5.'90). Doch ich erhielt keine Antwort nach dem Verbleib des Computers. Nach mehrmaligem Schreiben und Anrufen berichtete man mir, daß sie den Computer nicht erhalten haben. Also stellte ich einen Nachforschungsantrag bei der Post: Dieser ergab, daß der Comp. drei Tage nach Abschicken dem Empfänger ausgehändigt worden war. Anfang Dezember wurde es mir zu bunt, und ich schrieb dem Vertrieb, falls sie mir meinen Computer nicht unverzüglich zusenden, daß sie sich einen GUTEN Rechtsanwalt suchen sollen. Dann endlich bekam ich den Anruf des Vertriebs. Als Entschädigung des Verlustes boten sie mir 200 DM!!! Der Computer war doch noch neuwertig und ich sollte mich mit 200 DM zufriedengeben?? Nein! Ich schraubte den Wert in die Höhe (600,-). Von wegen: Läppische 300,- bekam ich. Der Amiga war nur leicht beschädigt (IC durchgebrannt). Ich finde, das ist eine Schweinerei! Entweder hat die Post den Computer verschlampt und ein falsches Nachforschungsergebnis gekritzelt, oder die Firma den Computer längst für einen hohen Preis verkauft, und jetzt sitz ich da mit 300,-!!! Ich würde mich freuen, wenn Sie diesen Brief veröffentlichen, um zu erfahren, ob manche Leser ähnliche Erfahrungen gemacht haben, denn dies ist unverantwortlich
Sandy G.

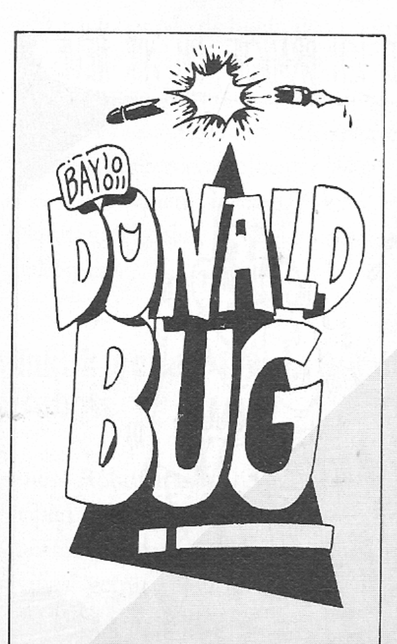
(Anm. d. Red.: Leider ist nicht nachvollziehbar, an wem genau es nun liegt. Es wäre schön, noch mehr Äußerungen zu diesem Thema zu bekommen.)

"Kinderzimmer-Stöberei"

Ich möchte hier mal zum Leserbrief "Macho-ASM" von Silvia Weyrauch 1/91 Stellung nehmen. Als Ehemann und Vater bin ich beruflich in einem sozialpädagogisch belasteten Bereich tätig und glaube daher schon, daß ich reif genug bin, mich wie folgt zu äußern.
Der Brief von Frau W. klingt, als hätte hier eine Mutter mal im Kinderzimmer ihres Kindes gestöbert, das den Computer nur deshalb besitzt, weil sich seine Mutter in diversen Emanzipations- und Weltverbesserungsgruppen selbst finden muß und deshalb für Ihr Kind keine Zeit hat. Dies ist hier NUR eine Spielezeitschrift, in der es sich Leute zum Beruf gemacht haben, anderen Tips für ihre Freizeitgestaltung zu geben. Frau W. sollte sich, wenn überhaupt, an Blätter halten, die reales Zeitgeschehen abhandeln und dazu wenn nicht noch gröbere Bilder verwenden. Frau Weyrauch, Sie sind hier auf der falchen Spielebene. Dies ist nicht die Ecke für Menschen, die ihre eigenen Defizite dahingehend aufarbeiten, indem sie die Schuld bei anderen suchen, um die eigenen Probleme zu vertuschen. Was ist schon das Bild einer nackten Frau gegen das Endmonster in Xenon II oder die "große Leere" die man empfindet, wenn man z.B. Legend of Faerghail gelöst hat. Wenn Sie, Frau Weyrauch, Emanzipation verlangen, scheinen Sie sich ja minderwertig zu fühlen - arbeiten Sie also an Ihren eigenen Komplexen. Ich schlage daher als Therapie intensive Beschäftigung mit dem Computer und dem Mikrokosmos der Spiele vor. Darum dreht es sich nämlich im Inhalt dieser Zeitschrift, nur darum. Denn für den, der sich für den Inhalt interessiert, sind die von Ihnen, Frau W., angeprangerten Mätzchen sekundär. Also nur Mut mit dem Computer, ihm ist es egal welchen Geschlechts Sie sind.
Jörg H.

"Gelächtertränen"

So, hier halte ich nun das Feedback der 1/91 in den Händen, lese dies, lese jenes - an einem Brief bleibe ich im besonderen "hängen": "Macho-ASM".
Was will uns dieser Text denn wohl sagen? Wer war die Verfasserin? Mitglied der "Roten Amazonen", lila Emanze oder sollen wir gar den Nachnamen "Weyrauch" ernstnehmen und jene Person ins konservative Lager einordnen? Egal, macht eh nichts - man denke sich, was man will! Da wird die ASM als frauenfeindlich,





"machoistisch", obszön und "pervers" (!) bezeichnet, Manfred als Ober-Macho hingestellt und die Zeitschrift als solche in den Dreck gezogen.
Zunächst wische ich mir die (Gelächter-)Tränen aus dem Gesicht , und nun gehts los:
Erst einmal dieses: Es werden von der Werbung nicht nur Frauen, sondern auch Männer (man denke an gewisse Deo-Werbungen) ver-,ge- und mißbraucht (wie auch immer).
Es ist zwar noch nicht allzu häufig, aber mehr oder minder bekleidete Männer werden immer häufiger - darüber regt sich die Schreiberin wohl nicht auf?
Und wenn ein nahezu unbekleideter Mann auf dem Cover erscheint, dann ist das für Dich weder pervers noch obszön (das vermute ich, da Du Dich dazu nicht geäußert hast), oder?
Dann da: In welchem Film findet man heutzutage keine Bettszene (okay, ist übertrieben!)? Welche "Junge Illustrierte" kommt denn noch ohne Halbnacktfotos aus? Das sind ausscheinend die Zeichen der Zeit - aber dennoch fühle ich mich nicht mißbraucht. Ja, wir leben in einer verkorksten Gesellschaft, aber deshalb ist nicht jedes Medium, in dem etwas mit nur entferntestem Sexualbezug auftaucht, gleich abzuschaffen. Ich fühle mich weder verfolgt noch benachteiligt, und Diskriminierung beginnt in den Köpfen und nicht auf dem Papier - schäbige pornographische Software, das ist es, was Diskriminierung erzeugt, und nicht das Cover einer Zeitschrift!
Abschließend finde ich, daß Du keine Ahnung hast, Silvia! Die ASM ist eine Computer-Software-Zeitschrift und daher hat sie an Thematik und Inhalt mit dem (zugegebenermaßen recht dummen) Cover nichts zu tun - und am dummen Geschwafel mancher Typen sollten wir Frauen uns doch wohl nicht ständig stören, davon wird es nur noch schlimmer!
Evelyne

"Kleinkarierte, coole Freaks"

Was soll eigentlich diese überhebliche Haltung gegenüber Anfängern ("Lamern", "Losern"... wie immer man sie nennen will), wie sie von A-Man und dem Typen, der zu A-Mans Brief Stellung nahm, praktiziert wird?? Überhaupt -was soll diese "kleinkarierte" Meinung von wegen Lamer sind daran zu erkennen, daß sie eine Liste führen und die "richtigen Swapper" nicht??? Da hat der Typ mit der Stellungnahme zu A-Man wohl einen Griff in's Klo getätigt, indem er sich mit einer (der) angeblichen Swappergroup "Action" (wer kennt die eigentlich??) zum profilierten Swapper emporhebt. Und außerdem - wie hast Du eigentlich angefangen?!?? Bist Du gleich ganz "groß" eingestiegen (wenn Deine Protzerei von wegen 'Du gehörst zu den Besten' überhaupt zutrifft!!)? Denn: Den Dicken schieben kann jeder!!!
The Origin of T.U.F.



Tronic-Verlags GmbH & Co.KG,
ASM-SPECIAL-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3440 Eschwege

Idiotenanzeigen-Construction-Set

Dieses Construction-Set ist für alle Lamer, die noch glauben, daß ihnen jemand auf so eine Anzeige antwortet!!!

Ich 1 a) verschenke
b) verkaufe
c) betrüge

2 a) (an) den 1001.
b) (an) den 3 127.
c) (an) jeden

der 3 a) 236,50 schickt
b) meine Unterhosen wäscht
c) Helmut oder Horst heißt

meine(n)/mit 4 a) mit Viren verseuchten Disketten
meine b) Briefmarkensammlung
c) alten Socken
d) Karnevals-Plastikkotze
e) Haussklaven

Schreibt 5 a) schnell
b) schneller
c) am besten gar nicht

an 6 a) mein PLK
b) meine Mülltonne
c) meine Mama

Ihr 7 a) geht kein Risiko ein
b) geht überhaupt kein Risiko ein
c) werdet nie wieder von mir hören

Ronny of RSC



COUNTDOWN TO DOOMSDAY

Buck Rogers, das letzte große Rollenspiel von SSI, ist gelöst. Zuallererst solltet Ihr eine der wichtigsten Entscheidungen für den gesamten Spielverlauf treffen: Die - sinnvolle - Aufstellung der Party...

Die Party

Wollt Ihr eine effektiv einsetzbare Party bekommen, solltet Ihr auf jeden Fall alle Skills außer solchen haben, die in der Anleitung als "nicht gebraucht" markiert sind. Hierbei ist besonders 'Manv Z-G', für einen Charakter "Programm" wichtig. Zusätzlich zum 'Rocket Jock' sollte man noch den Charakter 'Akt. Pilot' haben.
Eine gute Party besteht aus:
einem 'Desert Runner Warrior',
einem 'Tinker Engineer',
einem 'Desert Runner Rocket Jock',
zwei 'Terran Medics',
einem 'Martian Rogue'sowie den 'Skills'.

Darüber hinaus hat es sich als nützlich erwiesen, sich die 'Skills' der einzelnen Charaktere aufzuschreiben, damit man im Ernstfall weiß, wer welche Aufgaben übernehmen kann.

Kampftaktik

Die beste Waffe außer 'Rocket Launcher' und 'Plasma Thrower' ist das 'Rocket Rifle'. Die wichtigste Frage im Kampf stellt sich nach der Möglichkeit, den Gegner mit der Waffe überhaupt treffen zu können. Roboter und Kämpfer in Rüstungen sind beispielsweise gegen die 'Microwave Gun' immun. Außerdem sollte der Warrior meistens mit einem 'Mono Sword' in den Nahkampf gehen, da er damit Schlagboni bekommt.

Taktik gegen Large Security Robots

Diese Roboter sind die gefährlichsten. Sie haben einen 'Rocket Launcher' und können nicht von 'Rocket Rifles' oder 'Laser Rifles' getroffen werden.
Gegen sie setzt man sich am besten mit 'Rocket Launcher' oder 'Plasma Thrower' zur Wehr. Wenn sienur noch ein paar HP haben, zerstört man sie entweder im Nahkampf oder mit einer 'Heat Gun'.

Das Game

Die Party befindet sich in einem NEO-Hafen auf der Erde, der von RAM-Kämpfern angegriffen wird. Man geht in das Hauptgebäude und kämpft solange gegen 'Terrines', bis alle Charaktere eine 'Smart Suit' besitzen. Nun in den Kontrollraum gehen.
Nach dem Kampf greift man den Techniker an **(Take Cover, Charge)** und wirft sich mit dem Warrior auf die Granate. Der Angriff ist abgewehrt und man erhält 1000 Credits als Belohnung. Mit diesen kauft man sich in der Raumstation **(Salvation)**, in welche man geführt wird, für einige Charaktere 'Microwave Guns' und Munition. Danach geht man zum HQ und trainiert seine Charaktere. Anschließend hebt man ab und startet den...

1. Auftrag

Man trifft auf ein driftendes Raumschiff, welches man untersuchen sollte. Man geht durch die Tür und findet LE **(Log Entry)** 58. Danach geht man zu Deck 9, wo man 'Scot.Dos' findet. Man verbindet die Drähte. Inzwischen sollte ein Charakter Kopfschmerzen bekommen haben, verursacht durch kleine Parasiten, die sich in das Gehirn fressen und den Charakter mit der Zeit komatös werden lassen.

Um solches zu verhindern, geht man zu Deck 6, wo man sich des Computers bedient. 'Scot.Dos' teilt dann mit, daß Gennies mit 'Argon' vernichtet werden können. 'Argon ' findet man auf Deck 0. Vorher geht man durch die nächste Tür und läßt den Charakter operieren, der von Kopfschmerzen geplagt ist. Um die Operation durchführen zu können, wählt man "Speak" und gibt die Nummer aus LE 58 ein. Damit ist man immun gegen die Parasiten und kann sich dem eigentlichen Problem zuwenden, den Gennies. Man holt sich auf Deck 0 das 'Argon' und schließt es auf Deck 3 bei Nummer 4 an.

Da die Gennies die Luftzufuhr umgedreht haben, muß man gemeinsam mit dem 'Engineer' die Konsole auf Deck 1 reparieren. Wenn sich die Gennies nähern, wählt man "Stand". Nun sind alle Gennies getötet, wenn auch eines der Wesen kurz zuvor die Selbstzerstörung aktivieren konnte, so daß man auf dem schnellsten Weg zu Deck 10 gehen muß.

An der Konsole könnt Ihr die Selbstzerstörung abschalten. Jetzt wird man von einem Gennie in einem 'Smart Suit' angegriffen. Nachdem man auch dieses getötet hat, erhält man einen 'Mar.Smart Suit' und ein 'Mar.Mono Sword'. Auf den letzten Überlebenden feuert man, bis dieser in eine Rettungskapsel fällt. Dadurch wird Sprengstoff aktiviert und der erste Auftrag ist erfüllt.

2. Auftrag

Man bekommt den Auftrag, eine Asteroid Base auf Ceres zu untersuchen. Vorher trainiert man seine Charaktere und kauft ein Seil. Nun fliegt man nach Ceres und landet auf der Asteroid Base. Man wird von einem Mann empfangen, den der Rogue

blufft. Man geht zu dem Aufzug **(43-12)** und fährt in den Keller.
Vor dem Aufzug warten Techniker, die einem zwei 'Demo-Charges' geben. Mit diesen sprengt man die Tür **(42-25)** und befreit die Kinder. Mit ihnen geht man zum Aufzug **(51-43)** und klettert mit dem Seil hinauf. Man holt den Großvater eines Kindes **(53-33)**, geht zur 'Docking Bay 3' **(46-1)** und liefert die Kinder ab.
Danach geht es mit dem Aufzug **(51-43)** in den Keller. Hier begibt man sich zu **55-22**, wo man auf einen sehr starken Laser stößt. Danach geht man zu **55-43.** Hier findet man eine Keycard. Nach der Eingabe von "DNA" erhält man LE 39. Damit hat man auch schon den zweiten Auftrag erledigt, begibt sich zu 'Docking Bay 2' **(17-1)**, besteigt das Schiff und fliegt zu 'Salvation' zurück. Auf dem Weg dorthin wird man von einem Piratenschiff angegriffen, welches andockt. Also geht man in die 'Connection Tube'. Die Karte des Schiffes liegt in LE 14. Man wird durch ein grelles Licht ohnmächtig und gefangengenommen...
Böses Erwachen in einer Zelle: Man folgt dem Piraten zu Talin, dessen Obermotz. Dieser fordert zum Zweikampf heraus, den man allerdings ablehnt. Folglich wandert man sehr schnell wieder in den Knast.

Der Rogue öffnet sie mit 'Bypass Security'. Vor der Zelle trifft man Buck Rogers, der sich der Party anschließt und erzählt, daß er Equipment in einer Zelle versteckt hat. Man geht nun nach Westen bis zu einer Zelle am Ende des Ganges. In dieser findet man das versprochene Equipment. Nun geht man zur 'Connection Tube' und klettert zu Level 12. In Talins Raum befindet sich die Karte des Schiffes. Buck schaut sie sich an und gibt die Anweisung, in der 'Galley' in Level 10 eine Bombe zu legen. Bevor man sich dorthin begibt, deckt man sich in der Waffenkammer mit Waffen ein...
Sobald die Bombe explodiert ist, klettert man zu Level 1 und zerstört nach einem Kampf alle Kontrollen. Jetzt geht es hoch zu Level 11, wo man sein Raumschiff besteigt. Zurück in der 'Salvation' erzählt der Kommandant, daß ein NEO-Agent auf Thule festgehalten wird (dieser Auftrag zählt zu den Zusatzaufträgen: alle Zusatzmissionen sind nicht nötig, um das Spiel zu lösen, bringen aber XP und gute Waffen).

1. Zusatzauftrag

Bevor man diese Mission beginnt, sollte man herumfliegen und solange 'Mer. Cruisers' angreifen und erobern, bis alle Charaktere einen 'Plasma Thrower' haben. Bevor man sich das Gefängnis vornimmt, sollte man irgendwo landen, um die 'Plasma Thrower' zu aktivieren **(ready)**. Im Gefängnis muß man gegen 'Large Security Robots' kämpfen. Nach jedem Kampf sollte man die 'Plasma Thrower' wieder aktivieren **(ready)** und sich im Schiff heilen.

In dem Raum mit den zwei Türen geht man geradeaus weiter. Nach einigen Kämpfen kommt man an eine Konsole, wo man "Reprogram" wählt. Man geht durch die Tür in die erste Zelle. Hier findet man den Agenten, der etwas von einer Waffe auf dem Merkur erzählt. Bevor man zurückfliegt, geht man in dem Raum mit den zwei Türen nach Osten. In einer Ecke findet man einige Granaten. Man verläßt das Gefängnis und fliegt zu 'Salvation' zurück.

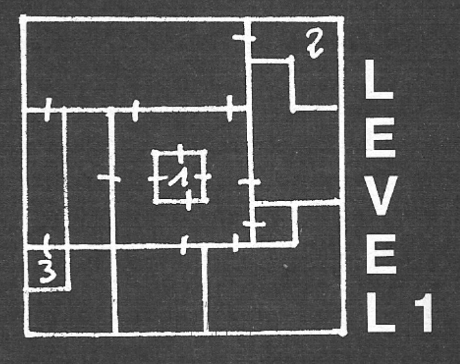
2. Zusatzauftrag

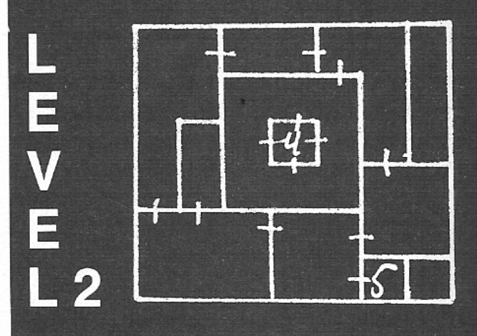
Bei 'Psyche' findet man einen Asteroiden. Nachdem man sich die beiden Rüstungen geholt hat, legt man eine Bombe, die man auf 99 programmiert. Alsdann kehrt man zu seinem Schiff zurück.

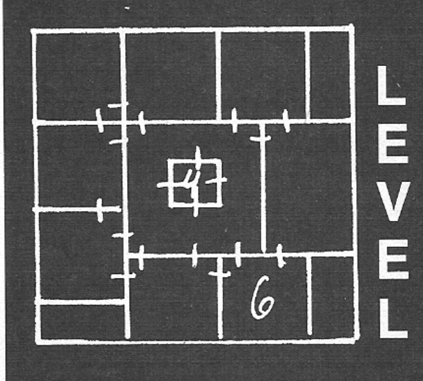
3. Zusatzauftrag

Bei 'Hygeia' entdeckt 'Scot.Dos', daß der NEO-Funkverkehr abgehört wird. Man landet im 'Communication Centre' und zerstört das gesamte 'Communication Equipment'.

MARIPOSA CORE





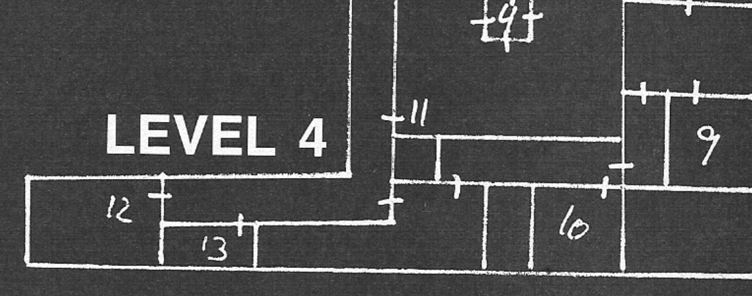


1. Hier beginnt das Team.
2. Waffenkontrolle. Nur der Sunking kann sie abstellen.
3. Sicherheitsroboter mit Kupfermünze.
4. Treppe hoch oder runter.

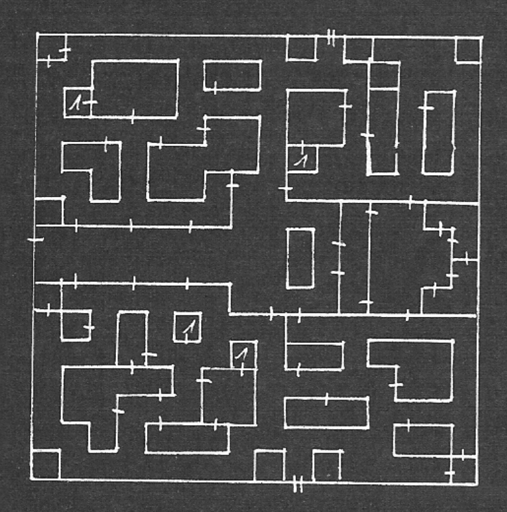
5. Silbermünze. Gut suchen.
6. Goldmünze.
7. Die Empfangshalle des Sunkings. Sagt „Oui".
8. Diese Tür ist sehr gut bewacht.
9. Vogelkammer.
10. Schachzimmer.
11. Dieser Wächter folgt dem Team.
12. Schlafzimmer.
13. Kleiderzimmer.
14. Diese Waffen werden auf das Team schießen, wenn es nicht mit dem Sunking befreundet ist.
15. Top des Core. Dieses führt zum Finale.

LEVEL 5 LEVEL 7

LEVEL 6 LEVEL 8 LEVEL 4



DESERT RUNNER VILLAGE (MARS)



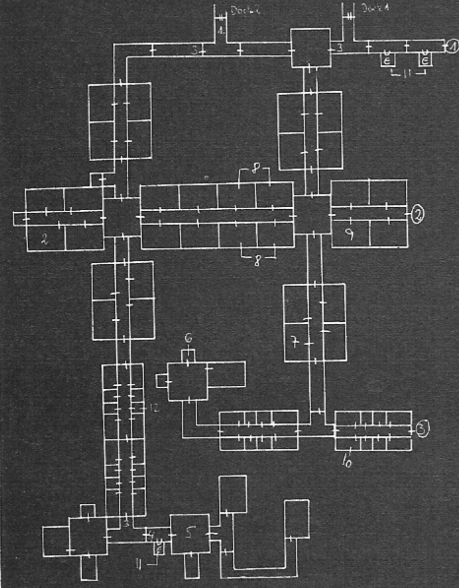
Hier beginnt der Tunnel. Das Team sollte erst hineinsteigen, wenn es das Signal hört.

MERCURY MERCHANTS AREA

1. Hier beginnt das Team. Das Schiff liegt hier hinter.
2. Diese Tür hat Sicherheitsalarm.
3. Wenn das Team die blaue Passierkarte besitzt, wird es durchgebracht.
4. Hier trifft man Wilma Beering.
5. Ein Mann kommt und sagt: „one if by land" Das Team antw.: „two if by sea". Er hat Infos.
6. Geschlossene Geschäfte.
7. Roboter.
8. Marats Bazaar: Weg zum maintenance shaft.
9. Papagei: Er erzählt das Password: Bastille. (Skill: Befriend animal).
10. Computer Monitor. Man kann Scot.dos erreichen.
11. Einige Seile liegen hier.
12. Eine Parade.
13. Eingang zur Rue de Sol. Team wird bei Blickkontakt angegriffen.
14. Ein Sicherheits office.
15. Eingang zur Stock Exchange. Sehr harter Kampf.

ASTEROIDEN-BASIS Teil 1
LEVEL 1

12. Eine Nachricht von einem Kind.
13. Wächter, die das Evakuierungsschiff bewachen.
14. Die Kinder dirigieren das Team zu Dock 3.
15. Alle Roboter können von hier ausgeschaltet werden.
16. Großvater von Jim.



ASTEROIDEN-BASIS Teil 2

DOCK 4

DOCK 3

zu 1

zu 2

zu 3

13 14 14 15 16 5 E4 11 6 6 3

ASTEROIDEN-BASIS LEVEL 1

1. Hier trifft das Team Milo. Ihm kann eingeredet werden, daß das Team die RAM-Hilfe ist.
2. Die Sendezentrale verschickt Nachrichten an alle Schiffe, die Basis zu meiden.
3. Wenn Milo getäuscht wurde, helfen die Posten dem Team.
4. Nützliches Material.
5. Vergiftete RAM-Worker: Sie können geheilt werden (xP!).
6. Wertvolle Gegenstände.
7. Inforamtionen über Mars.
8. Dort kann das Team geheilt werden.
9. Informationen über Mars.
10. Eine Mutter sucht ihr Kind.
11. Aufzüge. Alle Schächte (außer E-4) werden zerstört.

ASTEROIDEN-BASIS Teil 1 LEVEL 2

ASTEROIDEN-BASIS LEVEL 2 Teil 2

zu 1

zu 2

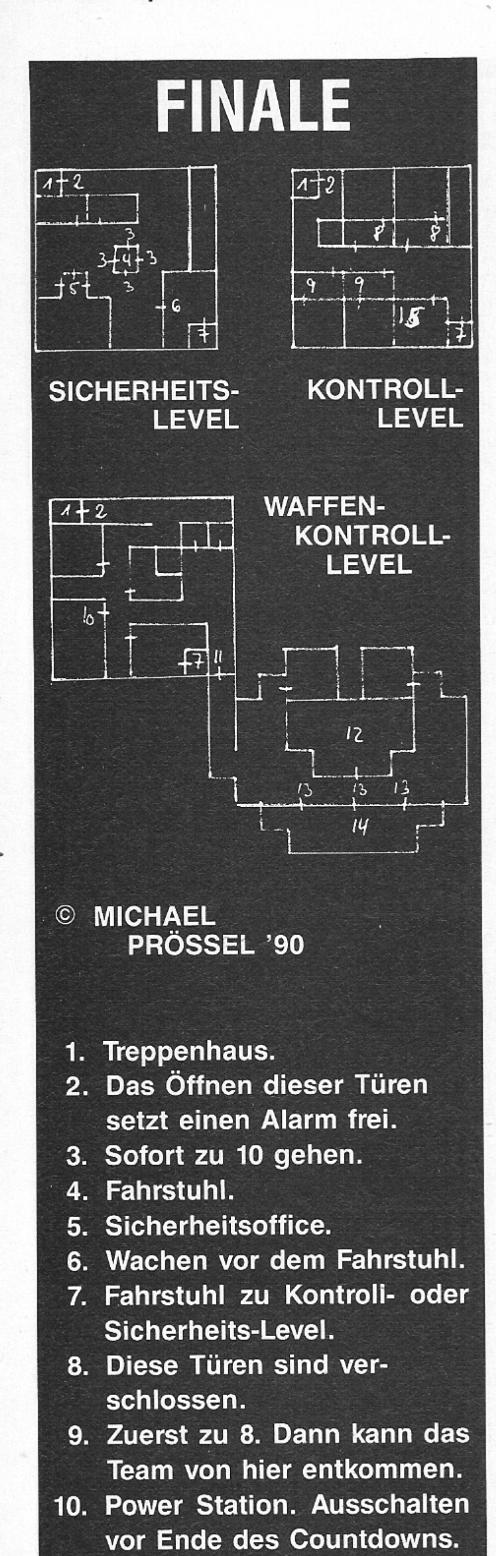
zu 3

10. Infos über die Genwies.
11. siehe 10.
12. Die Pläne für den Prototyp.
13. Ein Kind hält hier eine Rede.
14. Boxen für Gravidus Mons.
15. Die Übereste eines Reflectorsatelliten des Doomsday Lasers.

ASTEROIDEN BASIS: LEVEL 2

1. Diese Computer besitzen das Password, welches Scot.dos benötigt.
2. Brauchbares Material.
3. Diese Türen müssen aufgestoßen werden. Dahinter sind die Kinder.
4. Die Kinder geben Infos.
5. Das Password DNA.
6. Milo Phillips' Keycard.
7. Ein Kind findet die Keycard.
8. Eines der Kinder will gefangene Hasen befreien.
9. Ein Prototyp des Doomsday Lasers.

FINALE



© MICHAEL PRÖSSEL '90

1. Treppenhaus.
2. Das Öffnen dieser Türen setzt einen Alarm frei.
3. Sofort zu 10 gehen.
4. Fahrstuhl.
5. Sicherheitsoffice.
6. Wachen vor dem Fahrstuhl.
7. Fahrstuhl zu Kontroll- oder Sicherheits-Level.
8. Diese Türen sind verschlossen.
9. Zuerst zu 8. Dann kann das Team von hier entkommen.
10. Power Station. Ausschalten vor Ende des Countdowns.
11. Diese Tür benötigt den Sentinal Lockpick.
12. Der Doomsday Laser.
13. Diese Türen öffnen erst wenn 10 ausgeschaltet wurde.
14. Waffenkontrollraum.
15. Hier beginnt der Selbstzerstörungscountdown.

4. Zusatzauftrag

In der Bar auf Pallas findet man Garity, der einem ein Gerät gibt, mit dessen Hilfe man bei Aurora Talon's Base landet. Hier spielen sich viele Kämpfe ab, es gibt allerdings kein brauchbares Equipment.

3. Auftrag

Man fliegt zum Mars. Nach einem Kampf gegen einen 'Scout Cruiser' kann man zur Landung ansetzen. Zunächst begibt man sich zum Eingeborenendorf.
Sollte der 'Desert-Runner'-Führer einen Charakter schicken, wählt man "Back-Up" und steht sofort mit dem gleichen Charakter auf. Man unterrichtet den Führer über den bevorstehenden Angriff und tippt auf seine Frage "Gliders" ein. Nun rennt man im Dorf herum, kämpft gegen RAM und rettet 'Desert Runner' aus den brennenden Häusern, indem man innerhalb dieser Häuser "Search" wählt. Bei einem Kampf findet man eine rote Keycard, die man einsteckt. Wenn die 'Desert Runner' heulen, verläßt man das Dorf durch einen Keller. Als Dank für hervorragende Leistungen erhält man einen 'Plasma Thrower' und eine grüne Keycard.
Nun geht man an das Ende des tiefsten Canyons. Hier trifft man auf den 'Desert-Runner'-Führer. Dieser schließt sich der Party an und bringt sie zu einem Eingang der RAM-Basis. An der Sicherheitstür wählt man "Use", "Control" und tritt ein. Bei einem Alarm geht man zum Terminal, schaltet den Schutz aus und wählt "Killed" und "Guard". Aus diesen Terminals lassen sich auch einige - unwichtige - LE holen.
Man fährt dann mit dem Aufzug in den zweiten Level und holt sich eine weiße Keycard. In diesem Raum sind auch einige Techniker, an denen man vorbeigeht. Mit der weißen Keycard öffnet man die Tür zur 'Vault', wo man eine blaue Keycard und seine Sachen findet, die man am Anfang des zweiten Levels abgeben mußte. Nun fährt man mit dem Aufzug in den dritten Level, wo man durch eine Tür in den Testraum geht. Eine Plattform fährt nach oben, die man aber nicht betritt, sondern "Fire" wählt. Man geht zu einem Terminal, wo man einen Schalter findet, mit dessen Hilfe man die Party nach oben befördern kann. Der Warrior bleibt zurück und wird von einigen Technikern angegriffen. Er fällt in einen Computer und leitet damit die Vernichtung eines Lasers ein. Die Party fällt und wird unten von einem 'Large Security Robot' angegriffen. Nach dem Kampf verläßt man die Basis und hebt wieder ab. Damit ist der dritte Auftrag erfüllt.

5. Zusatzauftrag

Auf dem Weg zur 'Salvation' sieht man ein Raumschiff, welches gen Ceres fliegt. Man folgt ihm und belauscht in der Bar auf Ceres eine Unterhaltung, nach welcher ein gewisser Justin Robeno nach Fortuna geflogen sein soll. Man folgt diesem also dorthin und findet ihn in einem Restaurant, bewacht von RAM-Kämpfern. Nachdem man den Kämpfern an Robenos Tisch gefolgt ist, greift man selbige an. Nach Beendigung des Kampfes erzählt Robeno, daß er in der Bibliothek in Pavonis (Mars) etwas versteckt hat...
Daraufhin fliegt man zuerst zur 'Salvation' zurück und bekommt den Auftrag, das Teil (ein Lasermodell) zu holen. In Pavonis geht man in die Bibliothek, wo man von RAM-Kämpfern angegriffen wird, die den Laser als Köder liegengelassen haben. Nach dem Kampf flieht man und wird nochmals von RAM-Kämpfern angegriffen. Zurück in der 'Salvation' wird man zur Venus geschickt.

4. Auftrag

Auf der Venus geht man zum Eingeborenendorf. Wenn man auf dem Weg dorthin an einer Hütte vorbeikommt, sollte man sie nicht untersuchen, da man sonst gegen einen 'Large Security Robot' seine Energie unnötig aufs Spiel setzen muß. Im Dorf holt man sich zuerst die Schlüssel. Den RAM-Mann, der sie besitzt, greift man ein-

fach an. Danach holt man sich das 'Acid-Frog-Food', das man nicht probieren sollte, da man sonst HP abgezogen bekommt. Dann geht man zu Nummer 5, wo man 'Acid Frogs' findet. Denen wirft man das Futter dann vor. Ab jetzt folgen einem im Dorf zwei 'Acid Frogs', die einem beim Kampf zur Seite stehen werden. Jetzt geht man zu Nummer 1 und...
...wird zu Nummer 2 geschickt. Hier wird man von einer Dame gebeten, für sie ein 'Medic Kit' zu besorgen. Sie gibt eine Nummer an. Man geht nun zu Nummer 4, gibt die Nummer ein und findet neben dem 'Medic Kit' einige 'Poison Antidotes'. Man bringt der Frau das gewünschte Kit, wofür sie sich mit einer Karte **(JE46)** und etwas Equipment bedankt. Nun geht man in den Keller und findet dort Zane, einen 'Baby Lowlander', der sich der Party anschließt.
Man braucht ihm keine Waffen oder Rüstungen zu geben, da er erstens nur drei HP hat und zweitens trotz allem sterben wird. Drittens ist es auch völlig egal, ob er überlebt oder nicht.
Nun verläßt man das Dorf und geht zu einer alten Basis, die einige Schritte südlich des Dorfes angesiedelt ist.
Man geht nach unten zu Nummer 8, wo man einen Techniker findet, den man ausfragt **(interrogate)**. Von ihm erhält man den Schlüssel zum 'Hangar'. Jetzt holt man sich Keycard und Control-Box, mit denen man die Gleiter sprengt. Nun geht man durch den Tunnel zu der RAM-Basis und fährt mit dem Aufzug in den dritten Level. Man findet bei Nummer 12 einige Lowlander-Techniker, die einen bitten, 'nen verschollen Kollegen aufzutreiben (mit Hilfe eines bestimmten Klopfcodes kann man den Verschollenen ausfindig machen). Man fährt nun in den vierten Level und geht vier Schritte gen Süden. Hier findet man Landon, den vermißten Techniker. Er ist Zanes Vater. Zur Belohnung dafür, daß man sich um Zane gekümmert hat, verrät Landon das Versteck eines 'Lockpicks'.
Diesen holt man sich **(erster Level, Nummer 13)** und kehrt zu Landon zurück. Er bittet, alle anderen Kollegen aus dem dritten Level **(Nummer 12)** zu holen. Wenn man nun zu ihm zurückkehrt, muß man eine Geheimtür finden, die auf der Karte **(JE46)** verzeichnet ist. Man geht durch die Geheimtür und dann zurück zu Landon. Er dankt für die Unterstützung, meint aber, daß die Party nicht mit ihm fliehen kann, da der Fluchtweg zu säurehaltig sei.
Man geht also ins erste Level, verläßt die Basis durch den Haupteingang und fliegt zur 'Salvation' zurück.

6. Zusatzauftrag

Wenn man von der Venus zur 'Salvation' zurückfliegt, wird man gebeten, auf den Mond zu kommen. Hier wird man von einer NEO-Agentin gebeten, einen Roboter zu zerstören. Nachdem man dies getan hat, erhält man eine 'Mar.Needle Gun', eine hervorragende Waffe.

7. Zusatzauftrag

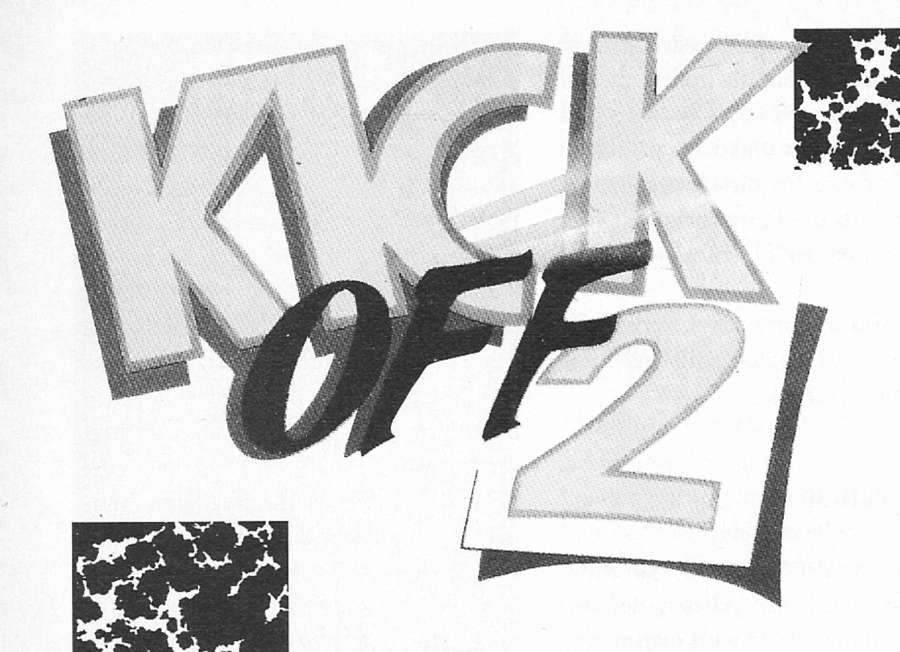
RAM hat die Frau des 'Desert-Runner'-Führers gekidnappt und hält sie gefangen. Die Forderung: Man solle zu einem Asteroiden fliegen. Bevor man der Forderung nachgeht, sollte man seine 'Rocket-' und 'Plasma Launcher' aktivieren **(ready)**. Auf den Asteroiden geht man zu allen "A"-Feldern und kämpft. Nach jedem Kampf aktiviert man seine 'Rocket Launcher' von neuem.
Man kann übrigens nicht zum Schiff zurückkehren, um sich heilen zu lassen, denn die Schleuse ist verschlossen.
Last, but not least, geht man zu Nummer 1. Hier hält die RAM-Kommandeurin die Frau gefangen. Sie ist zusammen mit einem 'Desert Ape' in einen Käfig gesperrt. Sie kann ihn besiegen und tötet mit einem seiner Nägel die Kommandeurin. Man kehrt zu seinem Schiff zurück und fliegt zur 'Salvation'.

5. Auftrag

Dies ist der letzte Auftrag. Man wird auf den Merkur geschickt. Dort angekommen, geht man an den Wächtern vorbei und von dort aus direkt zu Nummer 1. Auf dem Weg dorthin findet man ein Seil, welches man unbedingt mitnehemen sollte. Bei Nummer 1 geht man einen Schritt weiter und landet in einem Karnevalszug. Man läßt sich mittragen. Selbst an den Geschäften macht man nicht halt, sondern verläßt den Zug erst an einem Platz. Sollte man von Wachen entdeckt werden, versucht man unterzutauchen. Wenn dies nicht gelingt, wählt man mit dem Rogue "Fasttalk". In der Nähe des Platzes findet man einen Schacht, die Verbindung zu Level 4. Hier wird einem offenbart, daß man nur zum Sun King darf, wenn man in Level 1, 2 und 3 Münzen findet. Also nichts wie ran - und Münzen suchen. Mit Münzen kehrt man nun zurück. Bei Nummer 3 zeigt man die Münzen und erklärt, daß man französisch sprechen kann, kein Tänzer ist und dem Sun King helfen will, den Laser zu bekommen.

Daraufhin schaltet der Sun King die Selbstschußanlagen ab, so daß man durch den Schacht ganz nach oben steigen kann. Gerade, als man oben angekommen ist, startet RAM einen Countdown, um mit dem 'Doomsday Device', einem sehr starken Laser, den letzten Probeschuß abzufeuern, bevor mit ihm die Erde vernichtet wird.
Um dieses verhindern zu können, geht man auf dem kürzesten Weg zur Leiter und klettert zwei Etagen hinauf zur Power Control. Man geht zur Nummer 4 und schaltet den Strom aus. Jetzt geht es zu Nummer 5, wo man die Selbstzerstörung aktiviert und dann so schnell wie möglich über die Leiter zur 'Pod Control' geht. Man öffnet die Tür mit einer 'Demo Charge', flieht und wird von einem NEO-Raumschiff zur 'Salvation' zurückgebracht. Hier wird man von allen beglückwünscht, das Spiel ist gelöst. ■

Jens Vonderheide/red. (Text),
Michael Prössel (Karten)

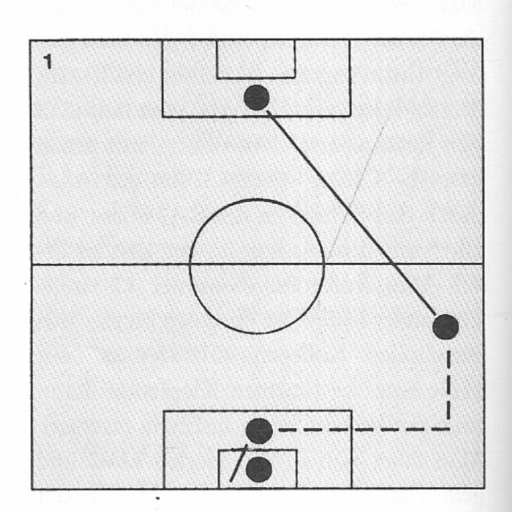




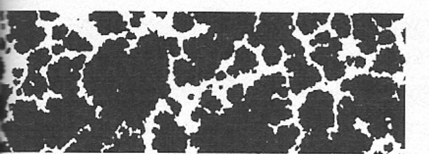
Hey Soccer! Die "TOR DES MONATS-Aktion" im vergangenen Jahr war schon ein beinhartes Ding. Körbe und Kisten, über und über voll mit abgesavten Torschützen. Wer hätte das gedacht! HJA und BEZ konnten sich vor Disketten nicht mehr retten. Verständlich, daß die beiden auf Bolz- und 'Rasenspiele' dieser Art zur Zeit etwas allergisch reagieren. Aber keine Angst, das legt sich wieder. Mehr über die Winner und die stärksten Tore erfahrt ihr in der ASM 3/91. O.D. war so freundlich, für nimmer zu sättigende Torschützen einige interessante Inside-Comments zu geben. Tut's euch einfach mal rein!

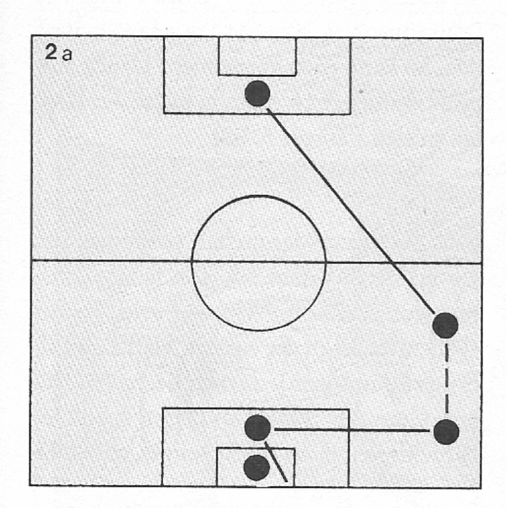
Erläuterungen zu den Spielzügen

Ein Tip gleich vorweg: Öftere Seitenwechsel bringt die gegnerische Abwehr stark durcheinander. Also ruhig mal zum Einsatz bringen, Leute.

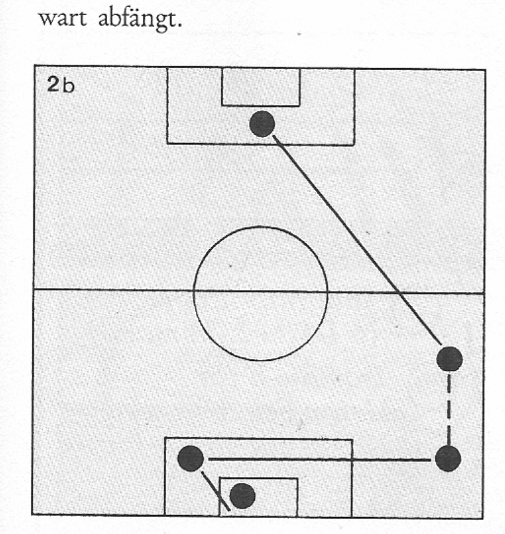


1.Abschlag auf den Links- bzw. Rechtsaußen. Der geht dann die Linie entlang und in der Höhe des Elfmeterpunktes in den Strafraum. So überläuft man den Torhüter und kann fast immer ins leere Tor einschießen (es gibt ja auch noch Verteidiger).

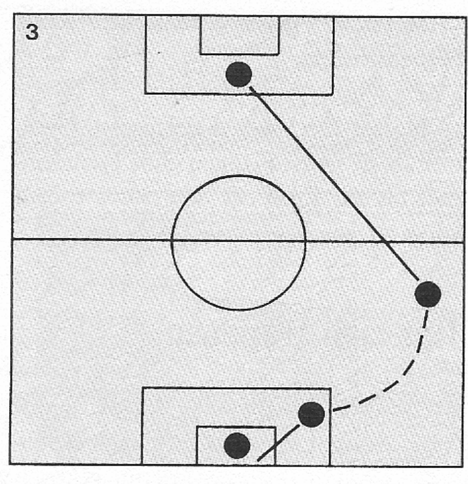




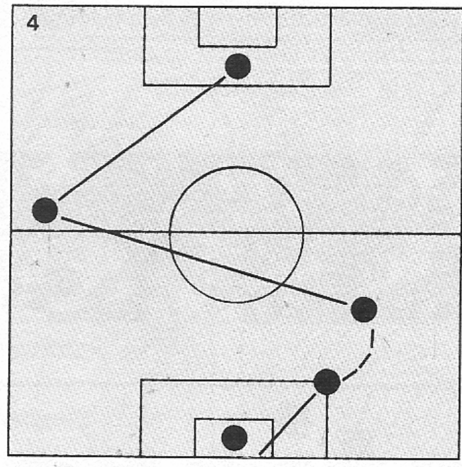
2a. Abschlag auf den Links- bzw Rechtsaußen. Der geht die Linie entlang und flankt in Höhe des Elfmeterpunktes in den Strafraum. Ein Spieler, der vor dem Elfmeterpunkt steht, kann am Torwart vorbei in die kurze Ecke einschießen. **Achtung:** Nicht zu nah an den Fünf-Meter-Raum, da diese Bälle alle der Torwart abfängt.



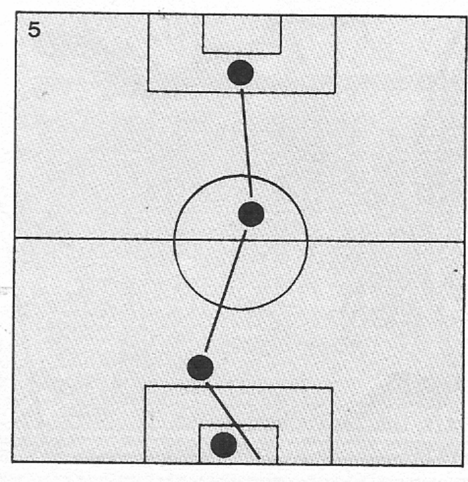
2b. Wie 2a! Nur der Ball läuft durch den Strafraum, und ein Spieler, der in Höhe des hinteren Pfostens steht, kann am Torwart vorbei ein Tor erzielen. Bei 2a und 2b ist der Torwart total verwirrt und irrt im wahrsten Sinne des Wortes im Strafraum umher.



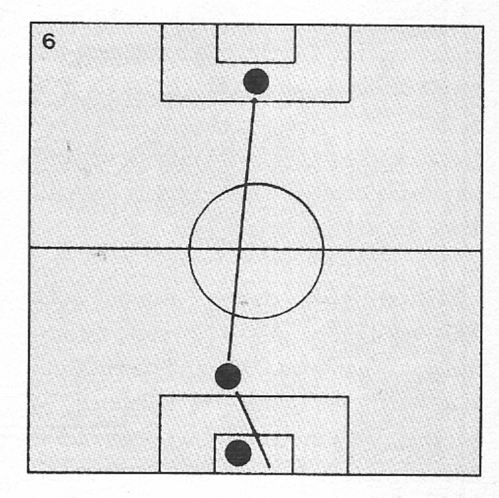
3.Weiter Abschlag auf den Links- bzw. Rechtsaußen. Der geht ein Stück die Linie entlang, läuft dann schräg allein aufs Tor zu und schießt (ein Tor?).



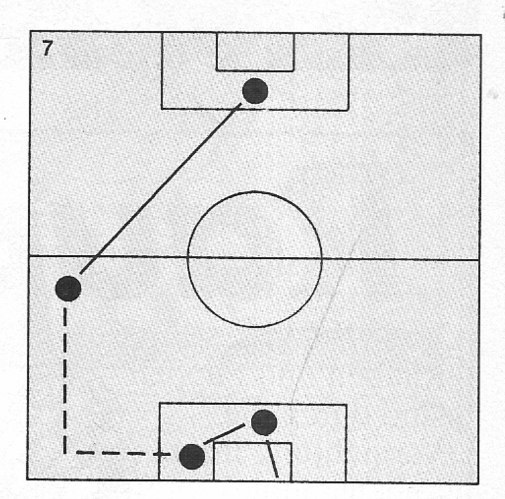
4.Weiter Abschlag auf den Links- bzw. Rechtsaußen. Dieser spielt dann durch die Gasse den anderen Außen an. Dieser kann dann entweder flanken oder alleine aufs Tor gehen.



5.Bei Gegenwind. Abschlag durch die Mitte. Einer der Spieler, entweder Nummer 8 oder Nummer 9, nimmt den Ball an und spielt ihn gleich weiter. Die Nummer 10 ist dann so ziemlich alleine vor dem Tor.



6.Bei Rückenwind. Abschlag durch die Mitte. Direkt auf die Nummer 10, die dann unbedrängt schießen kann.



7.Abschlag auf einen der Außen. Dieser geht dann die Linie entlang bis auf die Tor-Aus-Linie. Im Strafraum stoppt er den Ball und legt ihm, einem Spieler, der am Elfmeterpunkt steht, vor.

Weiterer Spielzug: Abschlag durch die Mitte. Der Spieler, der den Ball bekommt, schickt einen der beiden Außenstürmer.

Tips zu der Spielweise auf unterschiedlichem Belag

1.Plastik: Am besten auf diesem Belag sind die Alleingänge, da Pässe oft zu lang werden und ins Aus gehen.
Bei Gegenwind kann man hohe Bälle über die Abwehr spielen und die Mittelstürmer einsetzen. Bei Gegenwind kann man folgende Spielzüge anwenden: 1, 2a, 2b, 3, 4, 5, 7.
Bei zu starkem Gegenwind nur Spielzug 6 anwenden oder sich vom Torwart den Ball kurz zuspielen lassen.

2.Glitschig: Bei diesem Belag nur hohe Bälle nach vorne spielen (Joystick zurückziehen). Wenn man überhaupt flankt, dann nur hoch oder wenigstens halbhoch, da sonst der Ball mitten im 16er liegenbleibt. Spielzüge: 1, 3, 5. Wenn man hoch spielt, ist auch Spielzug Nummer 4 möglich.

3.Normal: Alles möglich. Keine Besonderheiten.

4.Nässe: Der beste Spielzug ist Nummer 2b, da flache Flanken ohne Fremdeinfluß bis ans Ende des Strafraums rollen. Sonst so wie bei normalem Belag.

Tips zum Worldcup

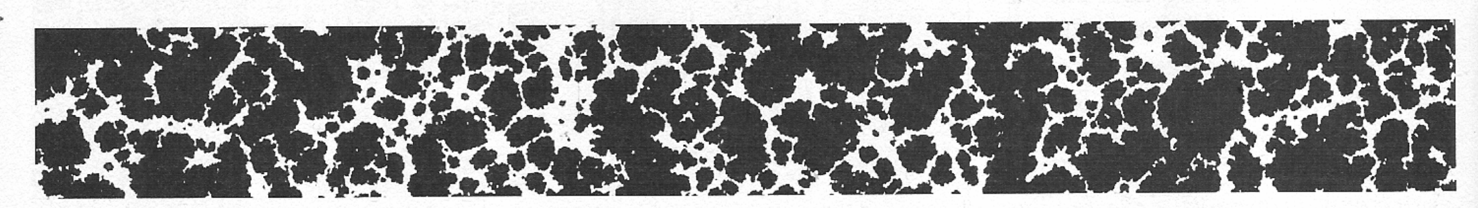
Ab dem Achtelfinale sollte mit der Taktik 5:3:2 angefangen werden, da man bei einem Gegentor (1:0) schon leicht hektisch wird und man nur schwer den Ausgleich erzielt. Also ein Gegentor vermeiden. Die Taktik 4:2:4 kann man einstellen, wenn die eigene Mannschaft...

1)...einen Eckball zugesprochen bekommt,
2)...drückend überlegen ist, oder
3)...ein Tor geschossen hat.

In der zweiten Halbzeit sollten Nummer 5 oder Nummer 6 ausgewechselt werden, da somit die Abwehr durch einen frischen Mann unterstützt wird und nicht so anfällig für Konter ist. Der zweite Auswechselspieler sollte für einen Stürmer (Nummer 7, 9, 10 oder 11) gebracht werden. So kann nach vorne mehr Druck ausgeübt werden, bzw kann man gut auf Konter spielen (Taktik 5:3:2).

Falls die eigene Mannschaft schon nach einer halben Minute ein Tor fängt, sollte man auf 5:3:2 umstellen und jeden gegnerischen Spieler in der eigenen Hälfte zu Fall bringen (umtreten), da man bei einem frühen Gegentor schnell 3:0 oder sogar 4:0 zurückliegen kann (nicht immer, aber oft).

Olaf Duregger/ red.





ZiiiiGGY!!
ESSEN iST FERTiG!!

NAA ENDLiCH!!

FUTTA!!

AUA!

iCH HAB MiCH AN MEiNEN
HAMBURGER GESCHNiTTEN!!

DU HAST DOCH GESAGT,
DU WiLLST iHN SCHARF!!

C.27

MATHIAS NEUMANN '90

MIGHT & MAGIC II

Man sollte bevorzugt böse Charactere nehmen, da man später überwiegend evil items findet. Trotzdem sollte mindestens ein guter und ein neutraler Character dabei sein. Frauenpower ist auch angesagt, da man zu einem bestimmten Dungeon nur mit einem weiblichen Player Zutritt hat! Da es nahezu unmöglich sein dürfte, alle Missionen und Dungeons in eine bestimmte Reihenfolge zu bringen, schreibe ich hier einfach alle Sachen so auf, wie sie mir gerade einfallen. Die Reihenfolge überlasse ich dann dem geneigten Spieler, der etwas Zeit mitbringen sollte, da dieses Spielchen höllisch komplex ist.

MIDDLEGATE

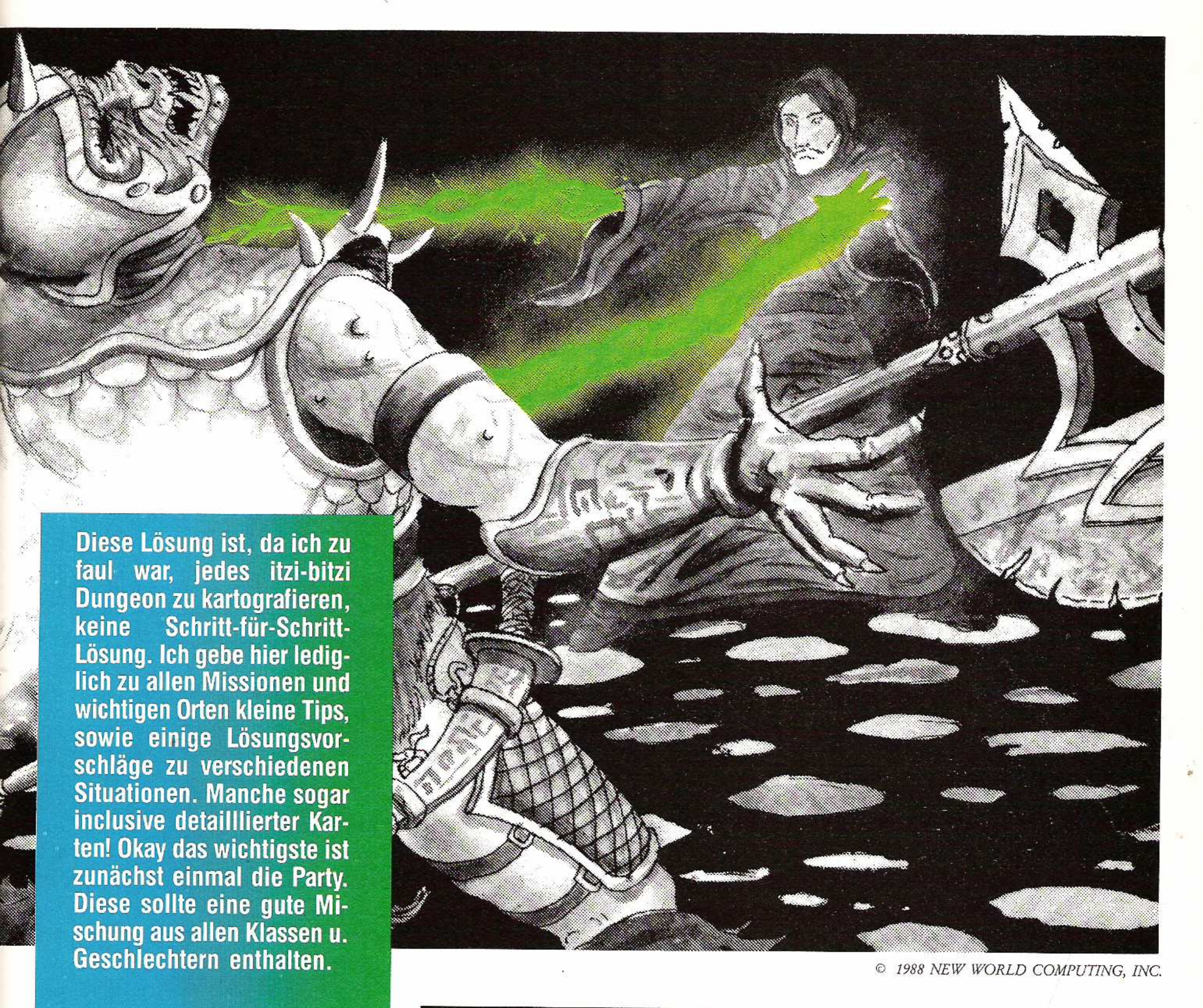
Dies ist die erste Stadt, die man erkunden sollte. Middlegate hat die günstigsten Preise, wenn man irgendetwas kaufen möchte und als einzige Stadt einen Shop, in dem man unerwünschte Zusatz-Skills seiner Party wieder beseitigen kann. Zunächst einmal sollte man, wie in solchen Spielen üblich, in der Stadt herumrennen und ein paar unschuldige Monster niedermetzeln, um das nötige Kleingeld für bessere Ausrüstung zu bekommen. Dann begibt man sich in die linke, obere Ecke der Stadt und rüstet seine Leute mit ein paar Skills aus, die später unentbehrlich werden. Mindestens ein Character sollte Cartographer lernen, mindestens zwei brauchen den Skill Mountaineer. Auch ein Pathfinder ist sehr zu empfehlen, da man dann ungehindert durch alle Wälder wetzen kann. Weiterhin gibt es hier noch eine Mage-Guild, bei der man einige nette Spells kaufen kann, sowie einen Tempel, der unserem Cleric nützlich sein wird, wenn er neue Zaubersprüche braucht. In der Arena kann man sein Kampfgeschick testen, wenn man sich beim lokalen Waffenschmied ein Ticket kauft. Begebt euch nun zum Wizard Nordon, der euch den ersten Auftrag gibt. Ihr sollt aus den Katakomben unter Middlegate ein Golden Goblet wiederbeschaffen, welches ein paar ruchlose Goblins gestohlen haben.
Nach Erfüllung dieses Auftrags winken euch neben ein paar Experience-Punkten auch eine Belohnung in Gold sowie der Sorcererspell Eagle Eye. Dann besucht man Nordons Schwester, die euch bittet, nochmals in die Katakomben zu steigen, um ihre beiden Söhne zu befreien. Hat man dies getan, stehen die beiden als Hirelings im lokalen Inn zur Verfügung. Nachdem man nun die Stadt und die Katakomben komplett erforscht hat, begibt man sich zum nächsten Town Portal und teleportiert nach...

SANDSOBAR

Dies ist die Stadt der Diebe, der Mörder und Herumtreiber. Hier findet man erneut ein paar wichtige Skills sowie den Sorcerer Spell Wizard Eye. In der Monster Bowl kann man sich nun nach dem Kauf eines gelben Tickets mit entsprechend stärkeren Monstern messen, in der Taverne sollte man sich auch mal mit anderen wackeren Gesellen prügeln. Grundsätzlich wäre noch zu erwähnen, daß man in jeder Stadt alle angebotenen Gerichte in den Tavernen kaufen sollte, da man nur dadurch in den Genuß verschiedener Missionen, Spells und Hirelings kommt! In der Höhle unter der Stadt begegnet man auch zwei Dieben, von denen der eine die Party nur um etwas Gold erleichtern will, der andere jedoch allen Dieben den Thievery-Skill erhöht. Man findet hier auch den wichtigen Admit 8 Pass, den man in Corak's Cave gut gebrauchen kann. Sollte man irgendwo einen Magic Mirror finden, dann ist es angeraten, diesen zu behalten und damit alle wichtigen Gegenstände zu duplizieren, wie zum Beispiel oben erwähnten Pass, von dem man mindestens vier benötigt. Hat man nun auch hier alles abgeklappert und alle Hirelings und Spells eingesammelt, geht es weiter nach...

TUNDARA

Die Stadt im ewigen Eis, Wohnsitz des legendären Snowbeasts und ansonsten wohl auch die ödeste Stadt des gesamten Reiches. Hier dringt man dreist ins Verlies des Snowbeasts ein und tötet es im Hand-zu-Hand-Kampf, da alle Magie versagt.
Anschließend ist man um zwei Hirelings reicher. Den Ring sollte man bei der Leiche lassen, da man ansonsten des Mordes bezichtigt und für zwei Jahre ins örtliche Gefängnis gesperrt wird! Besorgt euch hier auch den Skill Navigator, der es euch später erlaubt, durch Eiswüsten und Sümpfe zu wuseln, ohne daß ihr euch verirrt! Auch hier sollte man es sich nicht nehmen lassen, ein wenig den Monstern unter der Stadt auf die Finger zu klopfen. Anschließend satteln wir die Hühner und reiten zur nächsten Ranch, namentlich nach...



Diese Lösung ist, da ich zu faul war, jedes itzi-bitzi Dungeon zu kartografieren, keine Schritt-für-Schritt-Lösung. Ich gebe hier lediglich zu allen Missionen und wichtigen Orten kleine Tips, sowie einige Lösungsvorschläge zu verschiedenen Situationen. Manche sogar inclusive detailllierter Karten! Okay das wichtigste ist zunächst einmal die Party. Diese sollte eine gute Mischung aus allen Klassen u. Geschlechtern enthalten.

VULCANIA

Hier gibt es viele wichtige Tips, sowie ein paar neue NPCs zu ergattern. Sollte man es wagen, die Grotte unter der Stadt zu erforschen, wird einem der Spell Levitation wertvolle Dienste erweisen, da man ansonsten im nächstbesten Lavaloch versumpft. Daß es hier massenweise neue Skills und Spells gibt, muß ich wahrscheinlich gar nicht erst erwähnen. Wer von Vulcania dann schließlich die Nase voll hat, der begebe sich nach...

ATLANTIUM

Die gefährlichste, wildeste und verkommenste Stadt von allen. Mit anderen Worten: Ein wahres Paradies für kleine Hau-Draufs! Im Collosseum hat man nach dem Erwerb eines schwarzen Tickets einige harte Nüsse zu knacken, im örtlichen Gefängnis warten zwei neue Hirelings, die Preise sind unter aller Sau und die verschiedenen Stadtviertel machen es auch dem erfahrensten Abenteuerer nicht allzu leicht. Besucht auch die Undercity, wo es viele nützliche Waffen zu finden gibt. Wenn ihr nun alle Städte bis in den kleinsten Winkel erforscht habt, könnt ihr euch langsam daran machen, die übrige Welt unter die Lupe zu nehmen. Euer Sorcerer sollte nun langsam die Spells Fly und Etherealize beherrschen, euer Cleric könnte den Spruch Town Portal gut gebrauchen. So ausgerüstet habt ihr dann nämlich kaum Schwierigkeiten, euch aus dem größten Schlamassel heraus in die Sicherheit einer Stadt zu teleportieren. Es folgen nun die Fundorte aller Hirelings sowie aller Spells, die irgendwo herumliegen. Manche davon sind extrem einfach zu ergattern, andere benötigen viel, viel Übung...

Hirelings:

Vulcania 4,2,
Cavern unter Vulcania 1,14,
Tundara 15,10 (nach Sieg hber Snowbeast),
Middlegate Cave 0,15,

Sandsobar 4,10 (nach Genuß aller Speisen im örtlichen Pub),
Castle Hillstone 8,4,
Dawn's Mist Bog 4,11,
Sarakins Cave 7,2,
A3 8,1 (Prisoners are staked to the ground),
B4 10,1 (nach Kampf gegen Amazonen),
D1 14,1,
D3 1,14,
Die Typen in Atlantium müßt ihr selbst finden, da ich mal wieder einen Zettel mit Koordinaten vergammelt habe...

CLERIC SPELLS:

Nature Gate findet man bei C3 1,9 nachdem man vorher eine Portion Red Hot Wolf Nipple Chips gegessen hat (Brian läßt grüßen!),
Walk on Water kann man gegen geringes Entgelt bei C2 11,1 erwerben,
Air Transmutation gibt's bei A1 8,8,
Air Encasement bei A1 1,14,
Frenzy bekommt man nach dem Kampf gegen einige crazed Natives bei B4 8,1,
Earth Transmutation wartet bei E4 8,8,
Water Encasement bei A4 1,1,
Water Transmutation bei A4 8,8,
Earth Encasement bei E4 14,1,
Fire Encasement bei E1 14,14,
Fire Transmutation bei E1 8,8.

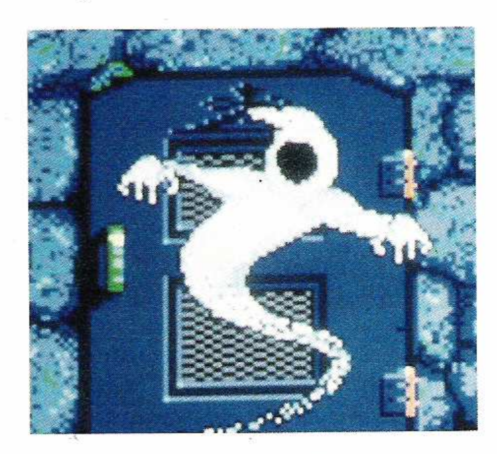
In der Höhle der Druiden (irgendwo bei Druids Point) gibt es nach Erfüllung eines kleinen Auftrags für den Oberdruiden den recht netten Spruch Divine Intervention. Bei 15,14, wenn ich mich recht entsinne...

Natürlich darf zur Vernichtung der untoten Brut auch der Spell Holy Word nicht fehlen! Ihn bekommt man so am einfachsten: Begebt euch zu den Koordinaten C1 5,5 und dreht euch nach Süden...

SORCERER SPELLS:

Eagle Eye in Middlegate bei 10,2 nach Erfüllung von Nordons Auftrag.
Lloyd's Beacon, einer meiner Lieblingssprüche, wenn man nicht mehr weiß, wo welches Dungeon ist, liegt in Coraks Cavern bei 7,11 herum.

Für alle Brillenträger: Wizard Eye bekommt man in Sandsobar bei 7,4.
Die gichtigen Finger des Todes, die Fingers of Death, bekommt man bei C1 1,8 nach dem Verschlingen einer Portion Devil Brownies oder wie auch immer das Zeugs heissen mag.
Dancing Sword bekommt man nach einem heißen Kampf mit einem coolen Typen, dem Mistwarrior aus Misthaven. Koordinaten? A2 15,11.
Star Burst liegt irgendwo in der strahlenverseuchten Wüste, um genauer zu sein, bei D1 5,6.



Der gute alte Gemmaker (E1 4,7) schenkt uns schließlich bei 3,3 den Spruch Enchant Item.
So. Nun aber zu etwas völlig anderem. Wer schon einmal bei Queen Lamanda im Royal Palace war, der hat sich dann auch bestimmt schon über das Zeug gewundert, das sie so daherschwafelt, so über 'ne Triple Crown und ein Plus und so... GANZ EINFACH!
1.) Wir machen uns eine Triple Crown. Man besorge sich drei Tickets der selben Farbe, besorge sich einen Schlüssel derselben Farbe, besiege die Monster in allen drei Arenen mittels der Tickets und sacke die entsprechende Triple Crown dafür ein (begebt euch hierzu zum jeweiligen Bischof dieser Farbe).
Es ist zur Lösung des Spiels unbedingt erforderlich, sich eine schwarze Triple Crown zu besorgen. Haben dann alle Charaktere ein Plus ergattert, wird man von der Queen zum Chosen One berufen. Nur so kann man später in den Square Lake Dungeon gelangen!

2.) Wir holen uns das Plus hinter dem Character. Dazu begeben wir uns zunächst einmal zum Mount Farview, wo uns Jurors auf ein Zettelchen geschmiert haben, was wir dazu tun müssen. Für alle, die zu faul sind, die Koordinaten dafür selber zu suchen:

Mt.Farview D2 7,0,
Dread Knight B3 5,14 (für einen guten Knight und ein paar Robbers dürfte der Typ kein großes Problem darstellen!),
Baron Wilfrey B2 11,2 (hier müssen die Archers ihr Bestes geben, wobei der Spell Sand Storm gute Dienste leisten dürfte.),
Brutal Bruno (mit 'nem Barbarian immer auffe Fresse...); der Junge haust mit seinen Kumpels bei C4 0,15.

Dawn (Schade um die Kleine! Laßt sie ordentlich von euren Ninjas vermöbeln...): Ihre Kneipe ist bei D4 3,7, sie selbst befindet sich dort bei 8,9.
Den Frost Dragon findet ihr bei 8,8 im Forbidden Forest. Ein Klacks für ein paar schlagkräftige Paladins!

Die Clerics haben den kompliziertesten Job zu erfüllen:
Zuerst holt man sich die Seele des armen Corak bei C1 10,15, begibt sich dann in Coraks Cave (Die Koordinaten habe ich natürlich wieder vergammelt, irgendwo bei C2) und setzt sie dann nach Gebrauch der Admit 8 Pässe wieder mit seinem Körper zusammen.

Die Sorcerers kriegen ihr Plus, wenn sie auf der Isle of Ancients die beiden Zauberer Yekop und Ybmug befreien.
Yekop ist in der Zone des Guten gefangen, Ybmug in der Zone des Bösen. Sowas aber auch! Nun gut, hier die sichersten Wege zu den Jungs..
Yekop: 2,2,4,6,6,12,A,D,F,I (wer's noch nicht gemerkt hat, die Türen haben Nummern und Buchstaben darauf!)
Ybmug: 1,3,1,3 oder 7,9,11,A,C,G,I

Kombinationen für die Verriegelung:
Yekop: 64 left, 32 right,
Ybmug: 23 left, 46 right.

EIN JUNGES TEAM - EIN JUNGES BLATT

Die ASM, das erste Computer-Spiele-Magazin in Deutschland, befindet sich mittlerweile schon im sechsten Jahrgang. Wachstum an Umfang und Popularität erwarten wir von unserem Blatt, Kollegialität, Fleiß und Interesse am Computerspiel von uns selbst.

Für die ASM und für die Sonderausgaben-Redaktion suchen wir zum baldmöglichen Eintritt engagierte, ehrgeizige und selbstbewußte

REDAKTEURINNEN/ REDAKTEURE

VOLONTÄRINNEN/ VOLONTÄRE

mit flotter Schreibe und Einfühlungsvermögen, die Freude an der Arbeit in einem jungen, kreativen und leistungsstarken Team haben, sowie eine/n

LAYOUTERIN/ LAYOUTER

und eine/n

REDAKTIONSASSISTENTIN/ -ASSISTENTEN.

Wir bieten eine interessante und abwechslungsreiche Tätigkeit mit Perspektive, welche das Medium "Computer" von seiner schönsten Seite zum Gegenstand hat.

Ihre schriftliche Bewerbung mit den üblichen Unterlagen richten Sie bitte an die TRONIC-Verlagsgesellschaft mbH & Co KG, Redaktion ASM, Postfach 870, 3440 Eschwege.







Allgemeine Tips:
Das M-27 Radicon liegt im Castle Woodhaven bei 2,11.
Der N-19 Capitor ist im Castle Hillstone bei 3,13.
Die J-26 Fluxers gibt's im Castle Pinehurst bei 7,6.
Einen A-1 Tolidor klaut man sich im Royal Palace bei 0,6.

Um die verschiedenen Castles betreten zu können, braucht man den Castle Key. Diesen bekommt man, indem man in jeder Stadt im Temple etwas spendet und dann das Fe Farthing (was auch immer das sein soll) in Middlegate am richtigen Ort deponiert.
Day 93 is natures day (weiß auch nicht warum).
Mandagaul, der böse Schlingel, haust bei D2 6,8.
Nach dem Genuß aller Speisen in sämtlichen Kneipen sollte man es sich nicht nehmen lassen, mal beim Gourmet vorbeizuschauen (A3 7,6).
Das Sword of Honor liegt bei D4 14,11, das Sword of Nobility gibt's bei D1 0,8 und das Sword of Valor bei A2 11,2.

Man braucht die drei Schwerter, um irgendeine Quest zu erfüllen, ich glaube für den Besitzer von Castle Hillstone oder Woodhaven (wo ist der blöde Zettel?).

Während der Tage 140 bis 170 befindet sich irgendwo bei B2 ein Zirkus! Dort sollte man sich eine Cupie Doll einsacken. Wenn man scharf auf ein paar Experience-Points ist, sollte man mit genügend starken Charakteren (mindestens 250-400 Hitpoints!) nach B2 teleportieren und dort ein bißchen im Mist Haven (das sind die Berge über dem Weg!) herumlaufen. Dort trifft man dann auf drei Cuisinarts, die einem nach gewonnenem Kampf ca. 15 Millionen Exp. bringen. Ist man dann auch noch so dreist und searcht nach dem Kampf die Area, findet man einige nette Items mit dem Zusatz +25 und höher! Nicht schlecht, eh?

So ziemlich am Anfang des Spiels stößt man nach dem Verlassen von Middlegate auf ein geflügeltes Pferd (Pegasus), welches einem einmal pro Jahr Hilfe verspricht, wenn man seinen Namen herausfindet. Nun, das Pferdchen findet man danach bei B1 9,9 und sein Name lautet MEENU...
Bei C1 auf 1,1 findet man einen Genossen namens Mark, der nach ein paar verlorenen Schlüsseln sucht. Wenn man diese gefunden hat (weiß leider nicht mehr wo...) und sie ihm bringt, bekommt man doch glatt 10000 Exp.
Wer auf gut Glück mal in irgendeinem Dungeon der verschiedenen Castles landen möchte, der möge doch mal im Bereich B2 ein wenig den Teil unterhalb des Weges absuchen, dort befinden sich vier nette kleine Teleporter!
Wenn man sich gerne auf Überraschungen einläßt, sollte man sich in den Royal Palace begeben und dort in Queen Lamandas Thronsaal nach Nordwesten gehen, nachdem man die Backpacks der ersten vier Charaktere mit Items gefüllt hat, die man nicht mehr unbedingt braucht. In dem nun folgenden Kampf gegen zwei ziemlich leicht zu schlagende Gegner wurden dann in 90% aller Fälle die Items von mindestens einem Charakter verändert. Dieser Tip ist besonders für Anfängercharaktere zu empfehlen, da man auch jedesmal ca. 20000 Exp. bekommt.
Im Dragons Lair bei D1 12,14 gibt es neben einigen netten Waffen auch noch jede Menge Experience und Gems!
Nachdem man mit seinen Ninjas Dawn über die Planke gehen ließ, sollte man sich in Murrays Resort Island bei 0,9 seine Belohnung dafür abholen.
In jedem Castle befindet sich ein gefangener Bischof einer bestimmten Farbe. Wenn man einen Schlüssel in der ebensolchen Farbe bei sich hat, wird er dadurch befreit, und weitere Experience-Punkte winken. Hat man dazu auch noch die Triple Crown in der passenden Farbe gewonnen, gibt's noch 'nen Bonus obendrauf. Was will man mehr?
Wer auf der Suche nach 'ner Menge Information ist, sollte sich mal die Rough-hewn cave bei D3 5,5 näher begucken...
Ein weiterer Auftrag eines Lords ist es später, die drei Envoys of Evil unschädlich zu machen (diesen Job bekommt man glaube ich in Castle Hillstone!). Diese findet man bei:
Queen Beetle: E2 11,6,
Serpent King: E3 5,6,
Dragon Lord: D1 10,12.

Man sollte es sich auf keinen Fall nehmen lassen, Castle Pinehurst mal etwas näher unter die Lupe zu nehmen. Dafür sollte man aber mindestens Level-25-Charaktere zur Hand nehmen, da sonst die Überlebenschancen ziemlich gegen null streben dürften. Pinehurst hat, wie übrigens die anderen Castles auch, zwei Dungeonlevels. Hier nun die wichtigsten Koordinaten aller drei Stockwerke (spart mir schon wieder das Kartenzeichnen...):

Oberstes Stockwerk:
2,0 Time Trap (Vermeiden! Man altert um ein Jahr!),
2,7 Time Trap (siehe oben),
2,6 Teleport,
14,5 Teleport,
14,10 Find my mirror image and you will find the way out (einfach nach 14,5 gehen!),
11,2 Stairs nach Level 1 Dungeon 4,3. Hier gammelt Lord Peabody herum. Er erlaubt einem die Benutzung seiner Zeitmaschine, nachdem man seinen Sohn Sherman herangeschafft hat!),

Level 1:
2,7 Action are sluggish, but precise. Pull lever Y/N? (Bringt Bonus.),
15,14 Magic Drain + Kampf,
12,8 Portal zu Royal Palace Dungeon Level 1,
14,2 Magic Drain + Kampf,
15,0 Magic Drain + Kampf,
14,13 Mysterious Pool of Water (+Accuracy!),
11,14 No Knights! (Man findet ein Ivory Cameo.),
14,4 No Humans! (Man erlangt neue Kraft.),
8,11 Magic Drain + Kampf,
6,5 No Paladins! (Man findet einen Agate Grail.),
4,6 Magic Drain + Kampf,
1,2 Stairs nach Level 2,

Dungeon Level 2:
7,9 Magic Drain + Kampf,
8,6 Portal nach Royal Palace Level 2 Dungeon,
6,10 Magic Drain + Kampf,
15,13 No Paladins! (Opal Pendant),
13,0 No Humans! (New Strengh),
4,15 Sirup (+Luck),
5,1 Good Water (+Health),
2,1 Hier kann man gegen die Entrichtung einer kleinen Gebühr in Höhe von 2 Millionen in Gold alle Spells kaufen!
3,13 No Knights! (Weiß nicht mehr.)

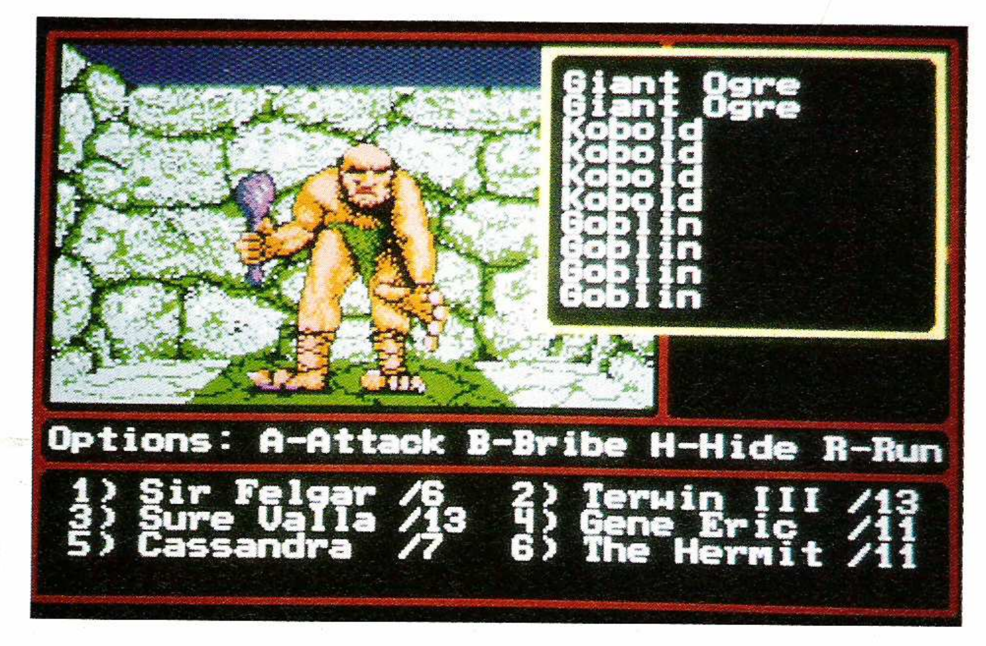
Nun kommen wir zum wohl interessantesten Punkt dieses Spiels: **ZEITREISEN!** Nun, jeder hat bestimmt schon mal den Spell Natures Gate ausprobiert, und sich gefreut wenn er irgendwo anders rauskam. Wenn man nun eben diesen Spell zwischen dem 150.-180. Tag castet, befindet man sich unversehens im Jahre 800! Dort findet man dann bei C2 14,8 das legendäre Castle Xabran, in dem man neben vielen wichtigen Informationen auch noch alle vier Elemental Discs findet, und zwar hier:
Fire Disc: 6,14,
Water Disc: 15,0,
Earth Disc: 6,2,
Air Disc: 15,15,



Sollten diese nicht gleich ohne weiteres erreichbar sein, bauen wir uns mit Etherealize (S 7.3) unsere eigenen Gänge. Der Spell Teleport wird uns hier auch brauchbare Dienste erweisen. Für alle Zeitreisen gilt grundsätzlich eine Regel: Die Dauer des Aufenthalts in der jeweiligen Epoche ist nur per Zufall festgelegt. Man kann aber in fast allen Fällen davon ausgehen, daß man nach vier- bis fünfmaligem *Rest*en wieder ins eigene Jahrhundert zurückkehrt. Wer sich nun stark genug fühlt und alle Transmutation-Spells in seinem Besitz hat, sollte sich jetzt die vier Talons organisieren. Dazu begibt man sich in die jeweilige Area (Air, Fire, Water and Earth) und castet in der obersten Ecke seinen Spell. Dann betritt man das Jahrhundert des jeweiligen Elements und greift sich das Teil. Man sollte es sich auch nicht entgehen lassen, gegen die Beherrscher der jeweiligen Elemente zu kämpfen. Diese findet man, nachdem man ungefähr 90 Prozent der Gegend erforscht hat.

PLANE OF WATER

Diese befindet sich bei A4, der Teleport in das passende Jahrhundert liegt bei 0,0. Ist man dann dort angelangt, findet man bei 10,10 das Water-Talon, vorausgesetzt man hat die Water Disc dabei. Der Herrscher dieser Area heißt Acwalandar.



PLANE OF EARTH

Liegt bei E4, Teleport bei 0,15. Die Earth Talon gammelt bei 8,8 herum, der Herrscher heißt Gralkor. Der Knabe hat übrigens 1700 Hitpoints und einen AC von 70. Viel Spaß!

PLANE OF AIR

Liegt bei A1, der Teleport bei 15,0. Die Air Talon gibts bei 11,7, der Lord heißt Shalwend u. hat lediglich 1000 HP und AC 70.

PLANE OF FIRE

Begebt euch nach E1, der Teleport ist bei 15,15. Das Fire Talon bruzzelt bei 4,4 vor sich hin. Der Lord dieser Epoche heißt Pyrannaste und ist mit 1500 HP und einem AC von 60 kein allzu großes Problem.

In der Eiswüste bei B1 haust ein gewisser Lord Haart, dem wir einen großen Dienst erweisen, indem wir ihm zwei Gegenstände aus zwei verschiedenen Jahrhunderten beschaffen. Auch das ist kein Problem: Der Knabe namens Long John betet sich bei E2 5,4 im Jahre 700 einen ab. Im Jahr 600 findet man bei A1 11,3 den mysteriösen Spaz Twit. Eliminiert die Beiden und holt euch anschließend bei Lord Haart die Belohnung in Form von ein paar Millionen Exp. ab. Wer nun aus reiner Neugier schon einmal mit der Zeitmaschine ins Jahr 800 gereist ist, um dort König Kalohns Kampf mit dem Mega Dragon zu beobachten, dürfte anschließend nicht mehr lange genug überlebt haben, um jemandem von diesem Mistvieh (HP 6400, AC 250) zu berichten. Als kleinen Tip bekommt man vor seinem Ableben nur, daß eventuell der Elemental Orb sowie die vier Elemental Talons in der Lage wären, daran noch etwas zu ändern. Nun gut. Man begibt sich nun also in der Jetzt-Zeit zu Dawns Mistbog, wo unsere Ninjas bereits die gute Dawn auf die lange Reise schickten. Wichtig ist, daß wir nun mindestens einen Hireling mit uns führen. Für alle, die mal wieder die Koordinaten dazu nicht finden: Dawns Mistbog liegt bei D4 3,7.

Der Elemental Orb befindet sich in ebendiesem bei 10,15 und wird von vier grimmigen Wächtern behütet, die allerdings kein allzu großes Problem darstellen dürften. Um jetzt aber den Orb an sich nehmen zu dürfen, muß man sich zuvor folgende Sachen besorgt haben:
M-27 Radicon bei 2,11 in Castle Woodhaven,
N-19 Capitor bei 3,13 in Castle Hillstone,
J-26 Fluxer bei 7,6 in Castle Pinehurst und
A-1 Tolidor bei 0,6 im Royal Palace.

Nun grabschen wir uns also den Orb und müssen bei dem Versuch, den Mistbog wieder zu verlassen, erstaunt feststellen, daß wir vom Orb daran gehindert werden! Diese Gemeinheit umgeht man, indem man den Orb einfach dem nächstbesten Hireling in die Hand drückt und diesen damit nach Hause schickt (Dismiss). Nun können wir ungehindert den Dungeon wieder verlassen und den Orb im nächsten Inn wieder in unser Inventory aufnehmen.

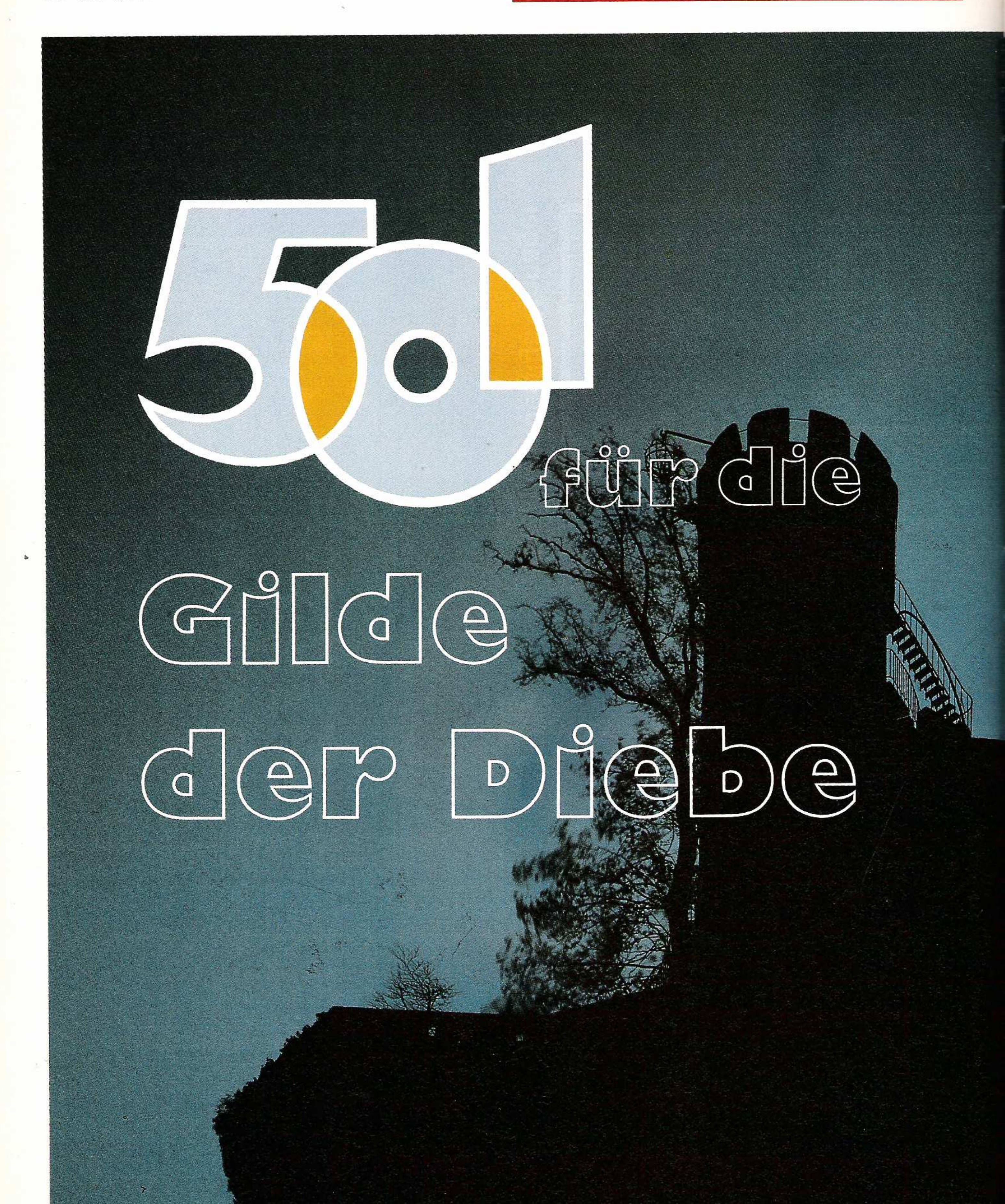


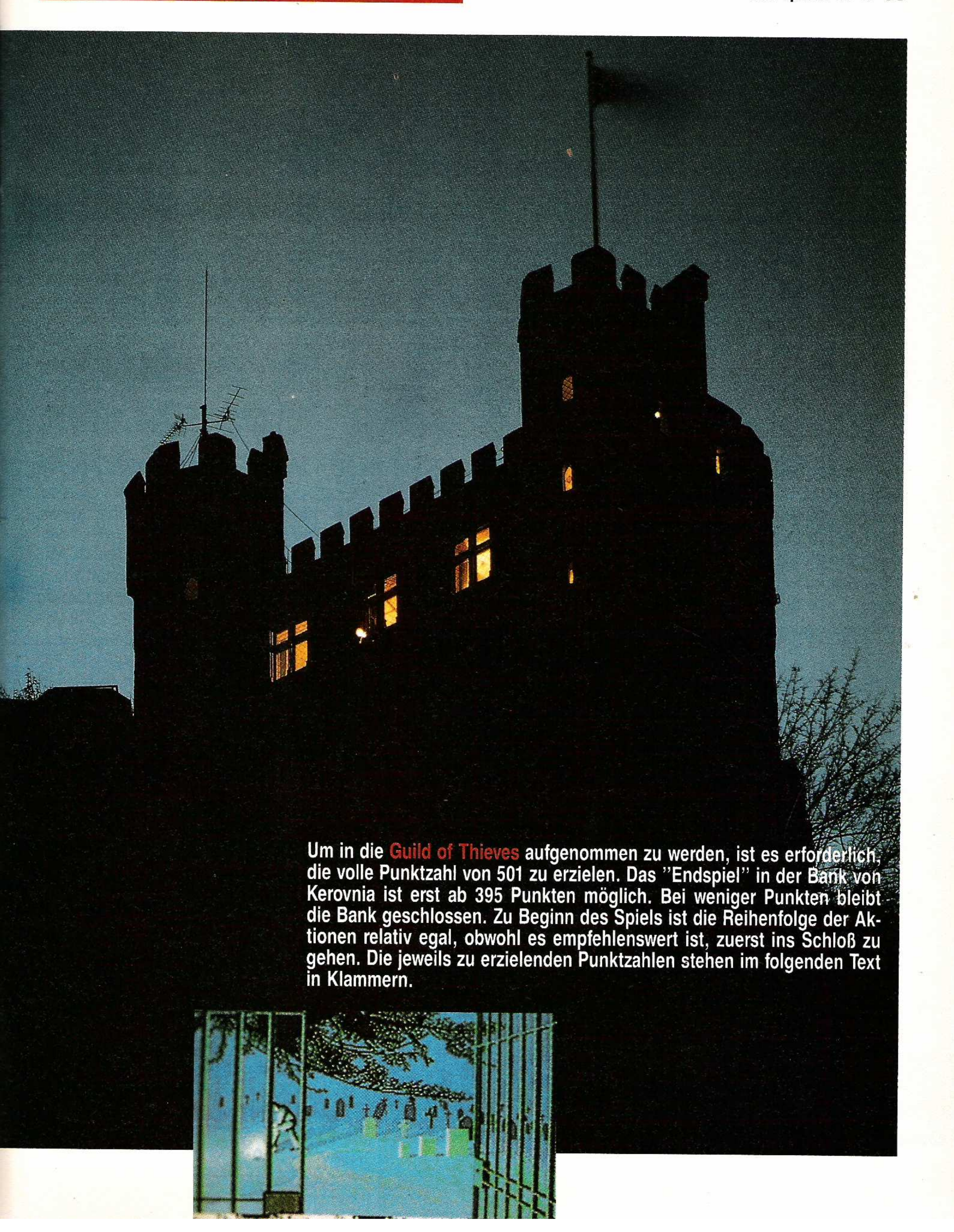
Hat man nun endlich alle vier Talons und den Orb bei sich, begibt man sich nach Castle Pinehurst und reist mit der Zeitmaschine ins Jahr 800, wo man den ganzen Schrott an König Kalohn übergibt. Diesem gelingt es nun schließlich, den bösen, bösen Drachen zu töten und der Lauf der Geschichte wurde verändert! Man erhält die Aufforderung, sich im Jahre 900 wieder im Royal Palace einzufinden, wo man vom nun nicht mehr ganz so toten König weitere Instruktionen erhält. Dort angekommen erfahren wir dann, daß unsere letzte Aufgabe darin besteht, sich in den Dungeon auf dem Square Lake zu begeben (liegt direkt in dem Tempel vor Middlegate!) und dort unseren finalen Kampf gegen das Böse an sich, den muffigen Sheltem, zu bestehen. Nach einigem Gerangel mit den dort anwesenden Timelords und Ancient Dragons stehen wir schlielich vor Sheltem selbst, der uns hämisch verkündet, daß wir zu spät seien und der Planet unaufhaltsam in Richtung Sonne rast! Anyway, auch dieses Problem lösen wir, indem wir einfach das Paßwort verwenden, welches uns König Kalohn zum Abschied gab: WAFE. Danach müssen wir noch ein kleines Anagramm in lesbare Form umwandeln und können uns anschließend an der Endsequenz erfreuen... Dann mal ein „tschö" bis Might & Magic III!

Peter Parker




WETTBEWERB!
Das Stundenglas
Bundesliga Manager
Wild West World
Damit Ihr demnächst selbst Screenshots machen könnt, hat Software 2000 eine Spiegelreflexkamera plus Ausrüstung im Wert von 1000 'Steinen' und weitere 19 tolle Preise locker gemacht. Um zu gewinnen, müßt Ihr nur die Namen der Programmierer von Wild West World und Bundesliga Manager auf eine Postkarte schreiben und an folgende Adresse senden:
Tronic-Verlag, Kennwort: Software 2000,
Postfach 870, 3440 Eschwege
1. Preis: Spiegelreflexkamera inkl. Ausrüstung
2. Preis: 1 Game Boy mit 2 Spielen
3.-10. Preis: je 1 Wild West World (Amiga)
11.-15. Preis: je 1 Stundenglas (Amiga)
16.-20. Preis: je 1 Lettrix (Amiga)
Einsendeschluß: 28.03.1991
SOFTWARE 2000


50 l für die
Gilde der Diebe



Um in die Guild of Thieves aufgenommen zu werden, ist es erforderlich, die volle Punktzahl von 501 zu erzielen. Das "Endspiel" in der Bank von Kerovnia ist erst ab 395 Punkten möglich. Bei weniger Punkten bleibt die Bank geschlossen. Zu Beginn des Spiels ist die Reihenfolge der Aktionen relativ egal, obwohl es empfehlenswert ist, zuerst ins Schloß zu gehen. Die jeweils zu erzielenden Punktzahlen stehen im folgenden Text in Klammern.

In the Boat

Nachdem ich den Auftrag erhalten habe, auf der Insel alle Wertgegenstände (insgesamt 15) zu stehlen und ins Boot zum Meisterdieb zurückzubringen, verlasse ich das Boot, indem ich nach Westen springe ('jump w') (5/5).

Scrub

Ich verlasse den Anlegesteg nach Westen und treffe auf einen alten Mann, der einen sehr schweren Koffer hinter sich herzieht. Da der Koffer für eine Person zu schwer ist, bin ich nett und helfe dem Mann ('help the man with the trunk') (5/10). Auf diese Art und Weise gelange ich ins Schloß. Als ich automatisch beim Torwächter vorbeikomme, sagt er mir, daß er mich später zu einem Rattenrennen im Schloßhof rufen wird. Sobald er dies tut, muß man sich unmittelbar in den Hof begeben (siehe Seite 2).

Lounge

Von der "Entrance Hall" begebe ich mich nach Westen in die "Lounge". Im schwarzen Eimer finde ich ein Stück Kohle. Bei näherer Betrachtung entdecke ich einen kleinen Riß, also zerbreche ich das Stück Kohle ('break the coal') (5/15) und erhalte meinen ersten Wertgegenstand: ein Fossil.

Gallery

Hier sollte man sich die Gemälde ansehen. Das Aquarell stellt einen wandernden Minnesänger dar, der eine Laute spielt und "urfanore pendra" singend über den Boden schwebt. Dies sollte man sich für später unbedingt merken! Das Ölgemälde nehme ich als zweiten Wertgegenstand mit.

Drawing Room

Ich öffne das Kissen, das sich auf dem Sofa befindet und finde eine Banknote, die ich für das Rattenrennen benötige. Nun gehe ich nach oben in den...

Billiard Room

Man sollte ruhig ein wenig Billiard spielen, wobei man merkt, daß die rote Kugel nicht richtig rollt ('take the cue then use it to hit the white ball against the red ball'). Also öffne ich die rote Kugel und finde den dritten Wertgegenstand, einen Diamantring (5/20). Den roten Ball lege ich ab, nehme aber den Billiardstock mit.

Spare Bedroomc

Den Nähkasten, der auf dem Bett steht, öffne ich und nehme den Zwirnfaden und die Nadel. Im Kleiderschrank finde ich Wertgegenstand Nummer vier, ein Designer-Kleid. Unter dem Bett liegt Wertgegenstand Nummer fünf: eine Porzellanvase ('china pot').

Music Room

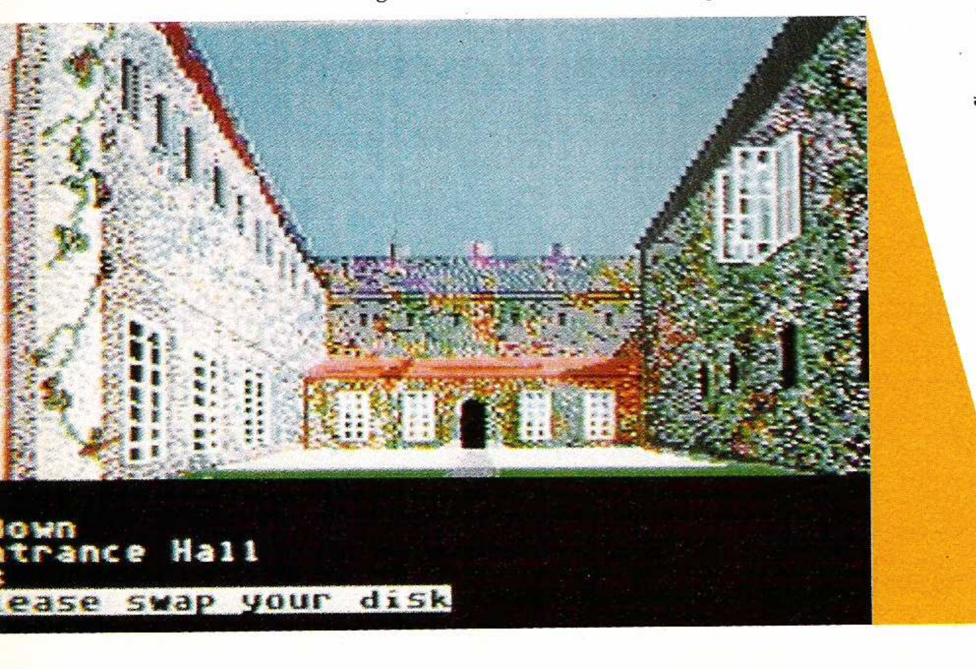
Der Klavierhocker kann geöffnet werden. Er enthält eine Plastiktüte, die - luftdicht verschlossen - ein Notenblatt enthält. Man darf die Plastiktüte auf keinen Fall öffnen, da sich das Notenblatt sonst in seine Bestandteile auflöst. Also nehme ich die Plastiktüte so mit wie sie ist: Wertgegenstand Nummer sechs.

Library

Auf dem Tisch steht ein Karton, der einen Joker und drei andere Spielkarten enthält. Man muß sich unbedingt aufschreiben, welche der vier Spielfarben (clubs, spades, hearts, diamonds) fehlt.

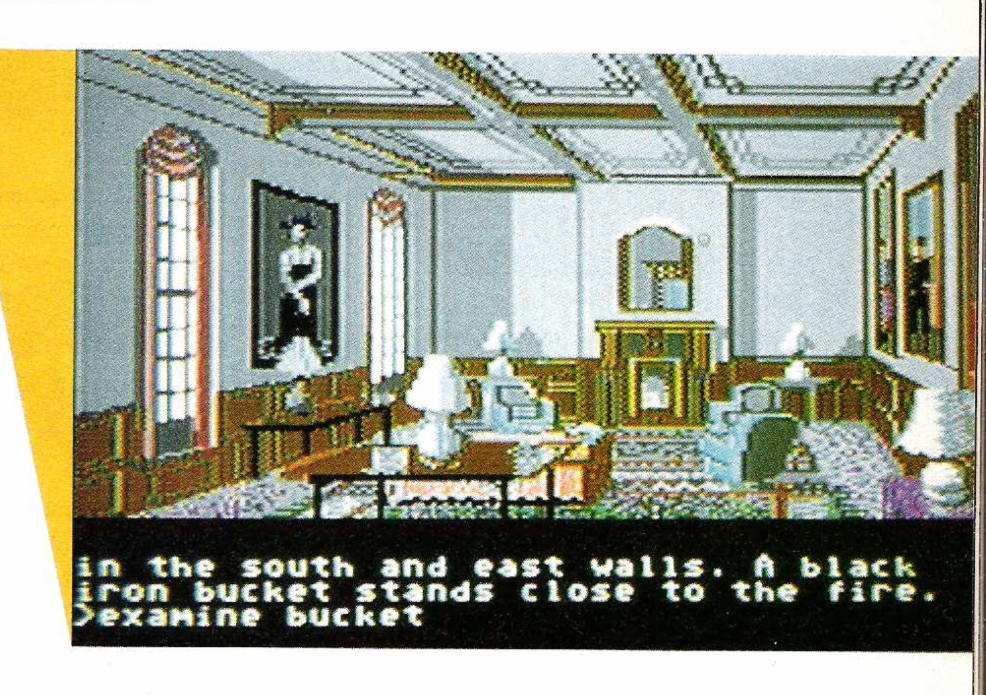
Diese Information benötigt man ganz am Ende des Spiels. Die Farbe, die fehlt, ändert sich von Spiel zu Spiel. Nun lese ich etwa 20 mal ein Buch (oder auch öfter).

Achtung: Rattenrennen nicht verpassen!! In den Büchern findet man zwei wichtige Informationen und viele lustige, unwichtige. Ich lerne, wie man eine Angel baut und überdies, daß die Ratten in Kerovnia nicht schwimmen können.



Courtyard

Nun sollte eigentlich der Ruf zum Rattenrennen erfolgt sein. Ich betrachte die vier Ratten und entscheide mich natürlich für den absoluten Außenseiter (10:1), die graue Ratte (8/28). Ich setze also meinen Geldschein auf die graue Ratte ('bet on the grey rat with the note') und erhalte nach ihrem Sieg einen Scheck über 55 fergs. Den Käfig lasse ich zunächst noch stehen.



Bedroom

Nun geht die Erkundung des Schlosses weiter. Ich bleibe zunächst im Erdgeschoß und gehe in das Schlafzimmer des Torwächters. Unter dem Bett finde ich in einem Plastikkübel eine Made, meinen Köder zum Angeln.

Quarter

Aus der antiken Vitrine nehme ich den Schlüssel an mich.

Kitchen

Das Rattengift und das Konfitüreglas aus dem Schrank greife ich mir, öffne sodann meine Tasche, die ich seit Anfang des Spiels trage, nehme die Lampe und mache Licht ('take the lamp then turn it on'). Nun kann ich in die dunklen Räume im Osten der Küche vordringen.

Junk Room

Hier nehme ich den Holzwürfel und schiebe den Unrat zur Seite ('move the junk') (5/33). Nun kann ich nach Süden das Schloß verlassen (Lampe ausmachen!).

By the Moat

Hier finde ich einen der insgesamt vier Safes der Bank von Kerovnia. Obwohl auf dem Schild das Angeln verboten ist, setze ich mich als guter Dieb darüber hinweg. Ich baue meine Angel aus Billiardstock, Faden, Nadel und Made ('put the maggot on the needle then tie the cotton to the cue'). Nun angele ich mir einen Fisch ('fish in the moat') (8/41), den ich anschließend mit dem Rattengift vergifte. Nun kehre ich ins Schloß zurück (Lampe an, Lampe aus!)

Dining Hall

Im Käfig sitzt ein unglücklicher Bär, der einen Platinkelch bewacht. Da der Bär hungrig ist, gebe ich ihm den vergifteten Fisch, woraufhin er sich in die Ecke des Käfigs legt. Mit dem Schlüssel gelange ich in den Käfig und nehme den Kelch, Wertgegenstand Nummer sieben. Sicherheitshalber verschließe ich den Käfig wieder.

On the Path/Stable

Hier sollte man das Hufeisen reiben, man hat dann später beim Würfeln mehr Glück. Im Stall öffne ich das Konfitüreglas. Einige Fliegen werden von der Konfitüre angelockt und kleben auf ihr fest.

Wine Cellar

Um in den Weinkeller zu gelangen, öffne ich in der "Gloomy Passage" (Lampe!) die Tür und komme auf die "Flight of Steps", die in den Keller führen. Auf dem Fußboden laufen bösartige Ratten herum. Ich erinnere mich an das Buch und finde nun einen Weg, die Ratten zu ertränken. Das Abflußsystem läuft durch den Keller und ich kann ein Abflußrohr und einen Absperrhahn von der Treppe aus erreichen. Ich ziehe am Rohr ('pull the pipe') und öffne den Absperrhahn. Jetzt läuft Wasser auf den Kellerboden. Falls kein Wasser kommt, geht man nach oben ins Badezimmer und betätigt die Toilettenspülung ('flush the toilet'). Ich warte einmal, bis der Keller halb überspült ist und schließe den Absperrhahn wieder. Nun warte ich noch einmal, bis alle Ratten ertrunken sind, und gehe dann in den Weinkeller (15/56). Die Champagnerflasche, die sich als Bombe entpuppt, wenn man sie schüttelt und

"hooray" sagt, nehme ich mit. Die Rotweinflasche enthält Wertgegenstand acht, einen Rubin.

By the Moat

Hier lege ich jetzt die acht Wertgegenstände nacheinander in den Safe. Dies geht so: 'open the safe, put the ... into the safe then close the safe', also Platinkelch (20/76), Fossil (15/91), Ölgemälde (5/96), Rubin (10/106), Porzellanvase (5/111), Designer-Kleid (5/116), Diamantring (13/129) und Plastiktüte (10/139).

Main Bedroom

Ich nehme zunächst nur den Spiegel, der sich auf dem Kabinett befindet und verstecke ihn in der Tasche.

Courtyard

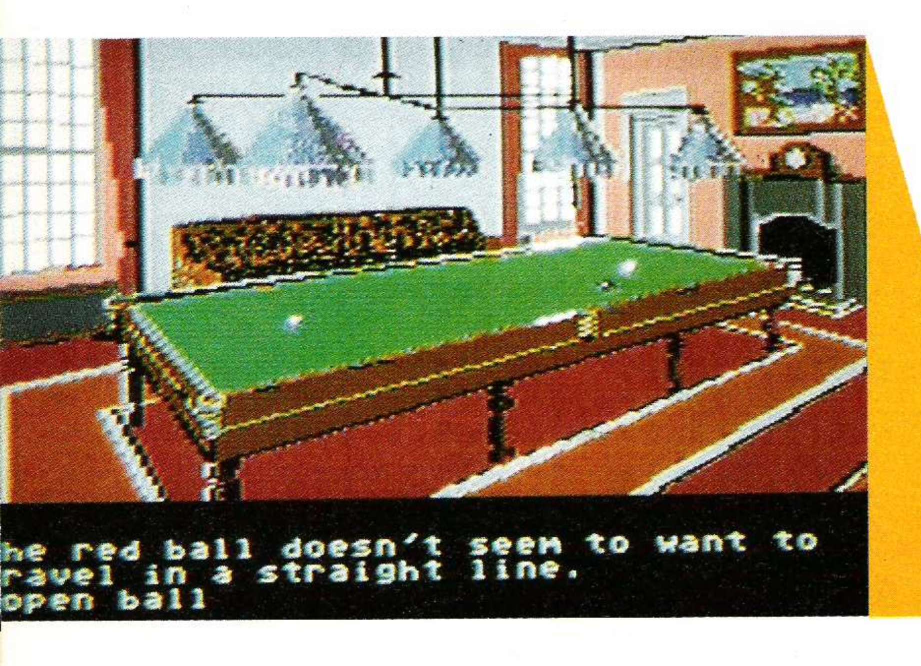
Dieser Ort eignet sich gut zum Ablegen von Gegenständen, die erst später benötigt werden. Man darf übrigens einige Gegenstände nicht offen am Torwächter vorbeitragen! Ich lege hier den Schlüssel, den Billiardstock, den Holzwürfel und das Hufeisen ab. Die Champagnerflasche verstecke ich in meiner Tasche. Den Käfig nehme ich offen mit.
Nun kann ich das Schloß am Wächter vorbei verlassen. Draußen angekommen, lege ich die Champagnerflasche vorerst ab.

Golden Wheatfield/ Inside the Mill

Um in die Windmühle zu kommen, rufe ich dem Müller zu, die sich drehende Windmühle anzuhalten ('shout to the miller to stop the mill'). In der Mühle (5/144) gibt mir der Müller automatisch ein Stück Kaugummi. Mich interessiert aber zunächst die Laute.

Der Müller erzählt mir, daß sie magische Kraft hat (ich erinnere mich an das Aquarell im Schloß!). Er möchte sie für 55 fergs verkaufen, also kaufe ich sie mit meinem Scheck ('buy the lute with the cheque'). Da ich beim Verlassen der Mühle stolpern werde und die Laute zerbricht, stecke ich sie zum Schutz in meine Tasche. Nun stolpere ich aus der Mühle, aber die Laute bleibt heil (15/159).

Auf der Laute befindet sich Wertgegenstand neun, ein silbernes Plektron.



Im "Antechamber" befindet sich ein weiterer Banksafe. Im Tempel steht eine große Statue, die ich aber zunächst noch stehen lasse. Vom Altar nehme ich den Weihrauchbrenner, Wertgegenstand zehn. Im Garten finde ich auf dem Bienenstock ein Paar Handschuhe, die ich gleich anziehe. Den Honig lasse ich, wo er ist!

Temple

Im Tempel gehe ich in der südöstlichen Ecke nach oben und finde Wertgegenstand elf, ein Rhinozeros aus Elfenbein.

Nun gehe ich von der südwestlichen Ecke des Tempels nach oben und finde im "Organ Room" auf der Orgel einen Ebenholz- und einen Elfenbeinschlüssel. Um die Statue nehmen zu können, muß ich nun aber erst wieder den Tempel verlassen.

Junction Chamber

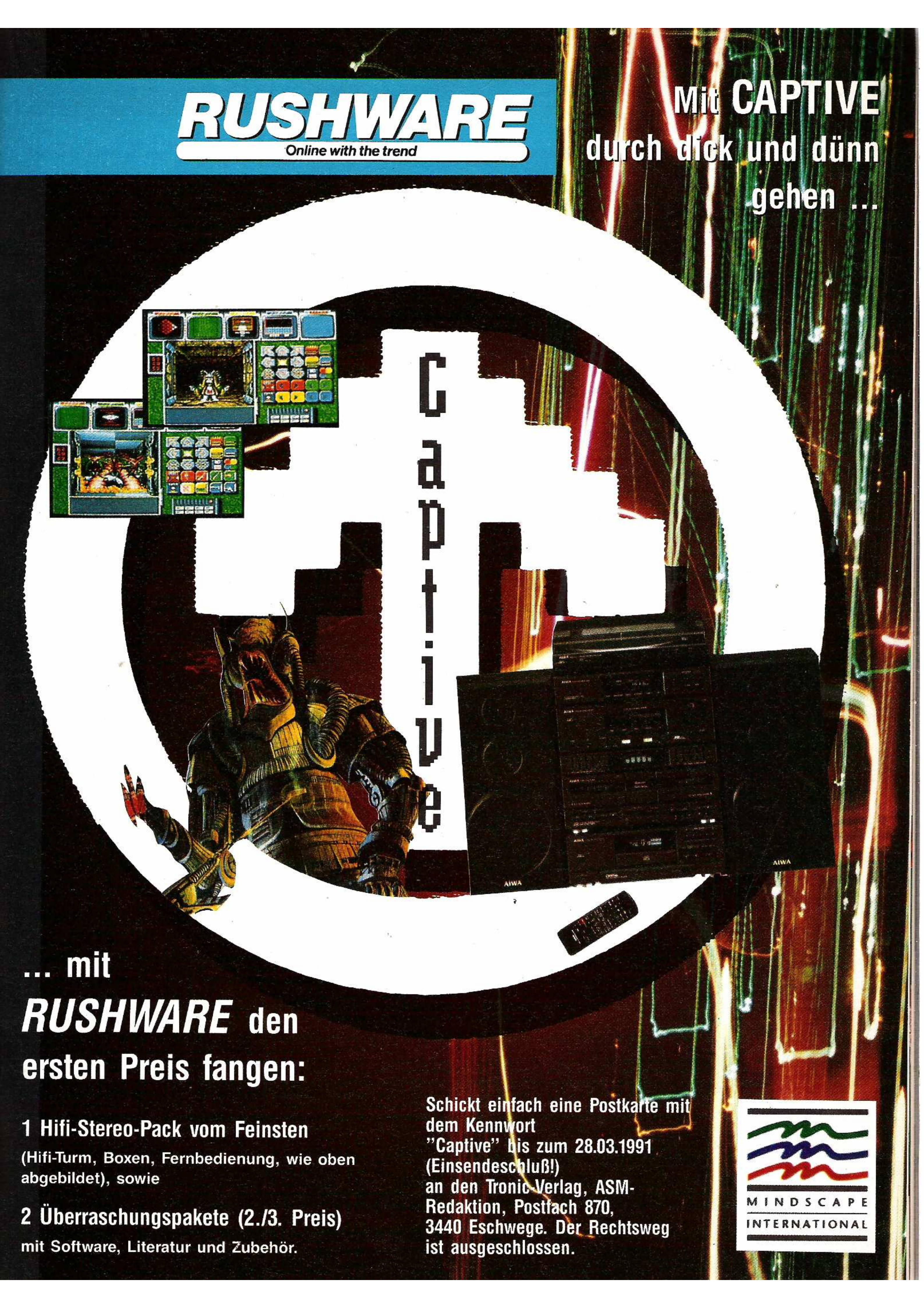
Hier betrachte ich den Wegweiser. In südwestlicher Richtung versperren Eisenstangen meinen Weg. Da sie bei genauerer Betrachtung allerdings nur aus Styropor sind, kann ich diese leicht zerbrechen ('break the bars') (10/169).

Circular Chamber

Den Fingerknochen des Skeletts, sowie das Herz, das sich in der Truhe befindet, nehme ich mit.

Top of the Waterfall

Die aufgerollte Strickleiter binde ich los ('untie the rope ladder') (10/179), somit ist mein späterer Rückweg gesichert. Nun kehre ich in den Tempel zurück.



RUSHWARE
Online with the trend
Mit CAPTIVE durch dick und dünn gehen ...
Captive
... mit RUSHWARE den ersten Preis fangen:
1 Hifi-Stereo-Pack vom Feinsten
(Hifi-Turm, Boxen, Fernbedienung, wie oben abgebildet), sowie
2 Überraschungspakete (2./3. Preis)
mit Software, Literatur und Zubehör.
Schickt einfach eine Postkarte mit dem Kennwort "Captive" bis zum 28.03.1991 (Einsendeschluß!) an den Tronic-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
MINDSCAPE INTERNATIONAL

Temple

Ich nehme die Statue und falle durch den Boden in einen Brunnen, nun einmal nach unten ('down'), dann die Statue loslassen und dreimal nach Norden (17/196).

Sandy Bank

Hier liegt der zwölfte Wertgegenstand herum, die Platinbrosche. Da der Sand hier nicht eben ist, grabe ich ein wenig ('dig the sand') und finde prompt Stiefel, die ich gleich anziehe. Dank der Handschuhe und Stiefel kann ich nun den schmalen Schacht hochklettern.

Claustrophobic Chamber/ Craggy Cave/Rock Face

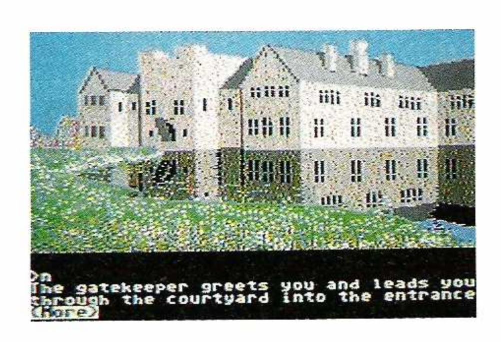
Da ich die Handschuhe trage, kann ich in die Felsenhöhle hinaufklettern, in der ich eine alte Hacke finde. Mit dieser kann ich im "Rock Face" das Mineral bekommen ('hit the mineral with the pick', 'take the chips'), Wertgegenstand dreizehn. Jetzt kann ich über die Strickleiter den Wasserfall hinaufklettern und mich auf dem Friedhof umsehen.

Cemetery

Hier sollte man zum Spaß die Grabsteine lesen und mal versuchen, dem Totengräber beim Graben zu helfen. Auf jeden Fall muß man die Beeren vom Baum pflücken.

Outside the Shop/Shop Front/ Behind the Counter

Vor dem Laden zerbreche ich die Fensterscheibe und kann nun den Laden betreten



(7/203). Hier sollte man sich aus Spaß mal in den Sarg legen (*vorher absaven!*). Ich öffne nun die Klappe am Tresen ('open the flap') und kann nun hinter den Tresen gehen. An der Kasse drücke ich auf den Knopf und finde ein Zwei-Ferg-Geldstück. Nun kann ich in den Zoo gehen.

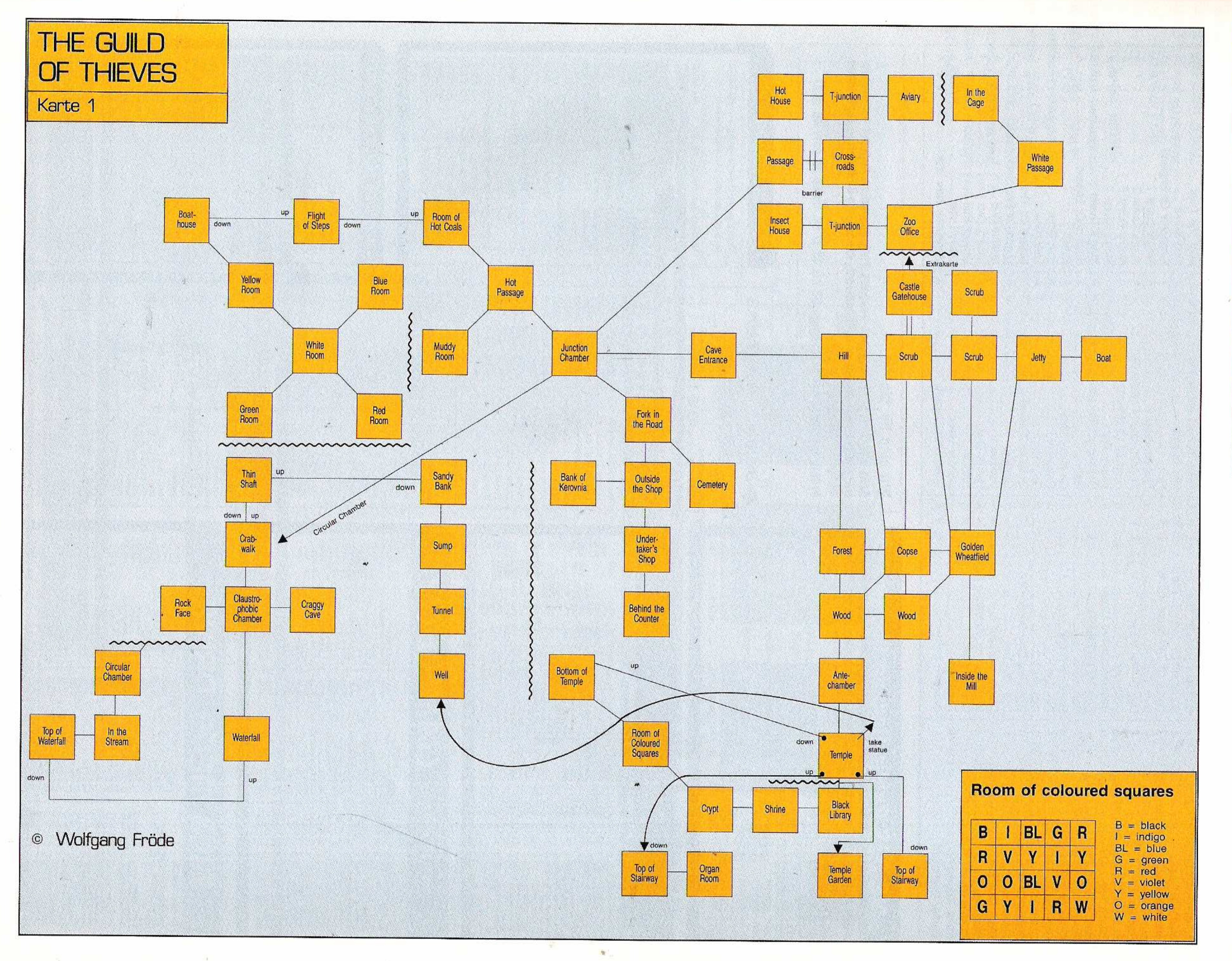
Zoological and Botanical Garden

An der "Passage" finde ich einen weiteren Banksafe. An der Barriere stecke ich das gerade gefundene Geldstück in den Schlitz ('put the coin into the slot'). An der südlichen T-Kreuzung schließe ich die Bürotür mit dem Elfenbeinschlüssel auf. Im Büro öffne ich die Schreibtischschublade, lese die Zeitschrift, die mir den Hinweis gibt, daß Aras ('macaw') am liebsten frische Kokosnüsse fressen, und nehme den gräßlichen Schlüssel ('grotty key') und den Spaten mit. Ich gehe nun in die "White Passage" und öffne die kleine Tür mit dem gräßlichen Schlüssel. Jetzt gehe ich in den Käfig zum "mynah bird" und schließe sofort die Tür hinter mir. Jetzt stelle ich den mitgebrachten Käfig ab, öffne ihn, nehme den "mynah bird", setze ihn in meinen Käfig und schließe diesen. Nun gehe ich mit dem "mynah bird" im Käfig ins Insektenhaus. Die herumliegende Schlangenhaut nehme ich mit. Ein Schild warnt mich, daß die Eisschlange entflohen ist und dies merke ich, sobald ich das Insektenhaus verlasse: Die Schlange fällt mir um den Hals. Da sie keine Wärme vertragen kann, eile ich auf direktem Wege ins "Hot House", wo die Schlange wegen der Hitze von mir abfällt (10/213). Hier blockiert nun eine Spinne meinen Weg. Da Spinnen Fliegen mögen, öffne ich mein Konfitüreglas und lege es ab ('open the jar, then drop it') (10/223). Die Spinne kriecht hinein und ich kann die "succulents" nehmen, die später von größter Wichtigkeit sein werden. Ich schüttele nun noch den Baum, woraufhin eine Kokusnuß herabfällt. Im Vogelhaus ('aviary') finde ich einen hungrigen Ara. Mit dem Spaten zerbreche ich die Kokosnuß und gebe sie dann dem Ara (5/228). Er gibt mir einen Hinweis auf einen Zaubertrank, den der Baron aus Schlangenhaut, Herz, Auge und Beeren hergestellt hat. Es fehlt mir also nur noch das Auge. Nun lege ich den Spaten ab und verlasse den Zoo...



Muddy Room

Direkt über einem kleinen schlammigen Teich hängt ein Edelstein, der gerade noch von einem Stück Wachs an der Decke gehalten wird. Ein kleiner Lichtstrahl scheint von Osten nach Westen in diesen Raum. Ich hole also den Spiegel aus der Tasche, reflektiere den Lichtstrahl auf das Wachs und fange den Edelstein, Wertgegenstand vierzehn ('hold the mirror into the beam of light, turn it to the wax then catch the gem')(5/233; 5/238). Jetzt gehe ich zum Tempel zurück, um das Auge zu besorgen. In der nordwestlichen Ecke des Tempels führt eine Treppe nach unten. Hier lese ich an der Wand das Wort "WOBNIAR". Es ist das englische Wort für Regenbogen, RAINBOW, hier rückwärts geschrieben. Ich gelange nun in den Raum mit den farbigen Feldern und muß vom schwarzen


THE GUILD OF THIEVES
Karte 1
Hot House
T-junction
Aviary
In the Cage
Passage
Cross-roads
barrier
White Passage
Insect House
T-junction
Zoo Office
Extrakarte
Boat-house
down
up
Flight of Steps
down
up
Room of Hot Coals
Yellow Room
Blue Room
Hot Passage
White Room
Muddy Room
Junction Chamber
Cave Entrance
Castle Gatehouse
Scrub
Hill
Scrub
Scrub
Jetty
Boat
Green Room
Red Room
Fork in the Road
Thin Shaft
up
down
Sandy Bank
Bank of Kerovnia
Outside the Shop
Cemetery
down
up
Circular Chamber
Crab-walk
Sump
Under-taker's Shop
Forest
Copse
Golden Wheatfield
Rock Face
Claustro-phobic Chamber
Craggy Cave
Tunnel
Behind the Counter
Wood
Wood
Circular Chamber
Well
Bottom of Temple
up
Ante-chamber
Inside the Mill
Top of Waterfall
In the Stream
Waterfall
Room of Coloured Squares
down
Temple
take statue
up
up
down
up
Crypt
Shrine
Black Library
down
down
Top of Stairway
Organ Room
Temple Garden
Top of Stairway
© Wolfgang Fröde
Room of coloured squares
B I BL G R
R V Y I Y
O O BL V O
G Y I R W
B = black
I = indigo
BL = blue
G = green
R = red
V = violet
Y = yellow
O = orange
W = white

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L);

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unt. dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
A10 Tank Killer	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lip Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Alternate Reality - City	-	P	A
Alternate Reality - Dungeon	L	-	-
Auto Duel	L	-	-
Bad Blood	-	-	A
Balance Of Power 1990 ed.	-	-	A
Bard's Tale 1 The	L	P	A
Bard's Tale 2 The	L	P	-
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Battle Of Antietan	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	**L**	**P**	**A**
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	**L**	**P**	-
CHAOS Strikes Back	**L**	**P**	**A**
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Iceman	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquest Of Camelot The	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
Dam Busters	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Deathlord	-	P	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Deja Vu 2	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dos - 2 - Dos	-	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	-	A
Dragon Wars	-	P	A
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite (Lösung für AM/ST)	L	-	A
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4 (49,90 DM)	-	-	A
Fountain Of Dreams	L	P	A
Future Wars	(L	P)	-
Galdregon's Domain	L	P	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	-	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Adenture)	L	P	-
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	-	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	**L**	**P**	**A**
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	P	A

MS-DOS Public Domain Classics

Programmname	Grafik	Disks	Preis
ADLIB SOUNDPAKET	HCEV	24	100,-
ADLIB SPIELEDEMO	CEV	4	20,-
AUTOKAUF	H	1	5,-
BTX	H	1	5,-
CAPTAIN COMIC	E	1	5,-
COPY AGATHE	HCEV	2	10,-
DER PINSEL	C	1	5,-
DOS-HILFE	H	1	5,-
ETIKETT	HCE	2	5,-
FESTPLATTEN-TOOLS	HCEV	5	25,-
GALAXY	HCE	1	5,-
KONTENVERWALTUNG	H	1	5,-
LAGER/FAKTURA	H	2	10,-
LIGHTNING PRESS	C	10	50,-
PROCOMM	H	1	5,-
PSION CHESS	HCEV	1	5,-
RISICO	E	1	5,-
ROBOT 2	V	1	5,-
SOUNDBLASTER SOUNDPAKET	HCEV	24	100,-
SPILESAMMLUNG	C	2	10,-
TOOLS FUER COMPUTER	HCEV	5	25,-
VGA MAH JONGG	V	1	5,-
VGA SLIDE	V	5	25,-
XENON EDITOR	HCEV	1	5,-

Wir sind für Sie da!

Ganz gleich, was Sie sich aus unserem breit gestreuten Angebot aussuchen: Unser Know How und unser Kundendienst, der auf Ihre Bedürfnisse abgestimmt ist, geben Ihnen Sicherheit.

Prüfen Sie uns! Bestellannahme: (02 21) 40 17 80, 40 68 88 oder 40 74 47

Sonderangebote

Programmname	Spr.	Typ	Am.	C64	IBM
Bard's Tale 1, The	D	ROL		24,90	
Bloodwych	E	ROL		44,90	
Bloodwych m. Data Disk	E	ROL	49,90		
Caveman Ugh-Lympics	E	SPO		24,90	39,90
Deja Vu	E	ADV		29,90	
Dungeon Wizard (Editor)	D	ROL		29,90	
Emerald Mine 1 oder 2	D	ARC		29,90	
Emerald Mine Professional	D	ARC	29,90		
E. Hughes Int. Soccer	D	SPO	49,90		
Eye Of Horus	D	ARC		29,90	
Flight Path 737	D	SIM	19,90		
Flugsimulator 2 kpl. dt.	D	SIM		49,90	
Football Manager	E	SPO	19,90	14,90	19,90
Football Manager 2	D	SPO		29,90	
Infiltrator 2	D	ADV		29,90	
International Karate	D	SPO		19,90	
Jet	D	SIM	59,90	49,90	
Kreuz As	D	STR	39,90		
L.A. Crackdown	E	ADV		24,90	
Marble Madness	E	ARC			39,90
Mini Putt	D	SPO			39,90
Omega	E	SIM	59,90		
PHM Pegasus	D	SIM		29,90	39,90
Pub Games	D	ARC		19,90	
Seconds Out	E	SPO	19,90		
Skyblaster (3D-Action)	D	ARC	19,90		
Slaykon	E	ROL	29,90		
Teenage Queen	D	STR	29,90		
Thunderchopper	E	SIM		49,90	49,90
Track & Field + Joypad	E	SPO		39,90	
Ultima 3	D	ROL	59,90		
UMS Set incl. 2 Sceneries	D	SIM	59,90		
Uninvited	E	ADV		29,90	39,90
Up Periscope	D	SIM		49,90	49,90
Whirlygig	D	ARC	14,90		
World Class Leaderboard	E	SPO	34,90		

SIERRA® MEGAPACKS

Spiele mit Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Programmname	AMIGA	IBM-PC	ST
Codename Iceman	119,90	134,90	-
Colonel's Bequest, The	129,90	134,90	129,90
Conquests Of Camelot	119,90	134,90	119,90
King's Quest 4	129,90	119,90	99,90
King's Quest 5	-	119,90	-
King's Quest 4 und 5	-	219,90	-
Leisure Suit Larry 1	84,90	84,90	64,90
Leisure Suit Larry 2	99,90	99,90	99,90
Leisure Suit Larry 3	119,90	134,90	119,90
Leisure Suit Larry 1, 2 u. 3	259,90	269,90	249,90
Manhunter 1 - New York	99,90	99,90	99,90
Manhunter 2 - San Francisco	109,90	109,90	109,90
Manhunter 1 und 2	179,90	179,90	179,90
Police Quest 1	84,90	84,90	84,90
Police Quest 2	129,90	84,90	89,90
Police Quest 1 und 2	179,90	149,90	149,90
Quest For Glory 2	-	119,90	-
Space Quest 1	89,90	89,90	79,90
Space Quest 2	89,90	99,90	84,90
Space Quest 3	99,90	109,90	99,90

ZUBEHÖR

Memostar Speichererweiterung — AM 229,00
für A 500, schaltb., Uhr, Megabit-Chips

No-Name Speicher 512 KB, Uhr — AM 129,00

Disk-Drives Amiga - extern, abschaltbar
3,5 Zoll **249,00** — 5,25 Zoll **299,00**

Druckerkabel Centronics	1,8m	29,90
Drucker-Umschaltbox 2-fach		89,90
Monitorverlängerung 9-polig	2m	9,90
Maus/Joystickverlängerung	2m	9,90
Mausmatte		9,90

Leerdisketten Double Density:
3.5" 10 St. **13,90** — 5,25" 10 St. **5,90**

Leerdisketten High Density:
3.5" 10 St. **34,90** — 5,25" 10 St. **19,90**

Soundkarten für PC mit deutscher Anl.

Ad Lib Solo 11-stimmig	PC 299,00
Ad Lib mit Composer Software	PC 379,00
Ad Lib Composer Softw. engl.	PC 179,00
Sound Blaster 24-stimmig	PC 399,00
Aktivboxen f. Soundkarten	Paar 59,90

Nintendo GAME BOY

Game Boy, Tetris, Ohrhörer, Dialogkabel, Batterie .... **d 158,00**

Aktivboxen pro Paar **59,90**
Nintendo Light Boy **79,90**
Nintendo Akkupack **79,90**
4 Akkus + Ladegerät **44,80**

Titel		Preis
Alleyway	d	49,90
Batman		74,90
Bomberboy		69,90
Boulder Dash		69,90
Boxing		69,90
Bubble Bobble		69,90
Bubble Ghost		69,90
Castlevania		69,90
Chase HQ		69,90
Cosmo Tank		69,90
Double Dragon		74,90
Final Fantasy Legend	d	84,90
Flipull		69,90
Formel 1 Race		69,90
Gargoyles Quest		74,90
Golf	d	49,90
Hyper Lode Runner		69,90
Ishido		69,90
Kwirk	d	49,90
Lock'n Chase		69,90
Match Mania		69,90
Moto Cross Maniacs		69,90
Nemesis		69,90
Ninja Adventure		69,90
Pinball Gators Rev.	d	49,90
Pipe Dream		69,90
Puzznic		69,90
Puzzle Road		69,90
Quarth		69,90
Qix	d	49,90
Shanghai		69,90
Side Pocket Billard		69,90
Skate Or Die		74,90
Soko Ban (Boxxle)		69,90
Solar Striker	d	49,90
Space Invaders	d	49,90
Spider Man	d	49,90
Super Mario Land	d	49,90
T. Mutant N. Turtles		69,90
Toskun Maru		69,90
Tennis	d	49,90
Wizard & Warriors	d	49,90
Wrestling		69,90

(d = deutsche Anleitung)
(die anderen Module haben eine jap. oder engl. Anleitung)

SEGA MEGA DRIVE™

(für die jap. Konsole)

Megadrive RGB + PAL, Kabel, Joypad, Netzteil **299,00**
(ohne FTZ)

Extra Joypad **49,90**
Arcade Power Stick **149,90**
Japan/USA Adapter **49,90**

Titel		Preis
Afterburner		119,90
Air Diver		94,90
Alex Kidd	d	99,90
Altered Beast	d	79,90
American Football	d	139,90
Arn. Palmer Golf	d	119,90
Arrowflash		119,90
Atomic Robokid		139,90
Axis		119,90
Basketball	d	119,90
Batman		109,90
Budokan	d	129,90
Burning Force		119,90
Columns		109,90
Curse		94,90
Cyber Ball	d	119,90
Dangerous Seed		139,90
Darwin		94,90
D J Boy		94,90
Dynamite Duke		119,90
Elemental Master		139,90
E Swat	d	119,90
Fat Man		119,90
Final Blow		119,90
Fire Shark		119,90
Forgotten Worlds	d	119,90
Ghost Busters		94,90
Ghouls'n Ghosts	d	129,90
Golden Axe	d	119,90
Granada		119,90
Hard Drivin'		139,90
Hellfire		119,90
Herzog 2	d	119,90
Hurrican		94,90
Insector X	d	94,90
Juction		119,90
Ken North		109,90
Klax		119,90
Last Battle	d	119,90
Magical Hat		139,90
Mickey Mouse		119,90
Moon Walker	d	119,90
New Zealand Story	d	94,90
Osomatsukun		79,90
Phant. Star 2	d	139,90
Phant. Star 3	(jap.)	129,90
Phelios		109,90
Popoulous	d	129,90
Rainbow Islands		129,90
Rambo 3	d	99,90
Rastan Saga 2		119,90
Ringside Angel		139,90
Same Same Same		129,90
Shadow Dancer		139,90
Soko Ban	d	94,90
Sorcerian	(jap.)	129,90
Space Harrier 2	d	119,90
Space Invaders '90		119,90
Strider (8 MB)		139,90
Super Hang On	d	119,90
Sup. L. Baseball	d	119,90
Super Masters Golf		109,90
Super Monaco GP	d	109,90
Super Shinobi	d	119,90
Super Thunder Blade	d	119,90
Super Wonderboy 3		139,90
Sword Of Vermillion	d	139,90
Tatsujin		94,90
Thunderforce 2	d	119,90
Thunderforce 3		119,90
Whip Rush		94,90
World Cup Soccer	d	94,90
X.D.R.		119,90
Zoom		94,90

(d = deutsche Anleitung)

(die anderen haben meist japanische Anleitungeng)

Public Domain Classics - Amiga

SPIELE

AHOI !	10,-	PARANOIDS	10,-
ATLANTIS	10,-	PETERS QUEST	10,-
BILLARD	10,-	POPULOUS 2	10,-
BROKER	10,-	QUIZMASTER	10,-
CHESS 2.0	10,-	ROLL ON	10,-
DEATH, The	10,-	SENSO PRO	10,-
DGDB	10,-	STAR TREK QUIZ	10,-
FIREPOWER ED	10,-	STEINSCHLAG	10,-
FLASCHBIER	10,-	STONEAGE	10,-
GLÜCKSRAD, Das	10,-	SUPERPAC	10,-
GOLDHUNTER	10,-	TENNIS (1MB)	10,-
JUMP AND RUN	10,-	TILES	10,-
MAD FACTORY	10,-	TOWERS	10,-
MARBLE SLIDE	10,-	TRICKY	10,-
MOON BASE	10,-	TRUCKING	10,-
PAMEHTA	10,-	TURN, The	10,-
		ZERG	10,-

ANWENDER-SOFTWARE

AMIGA-GAGS	10,-	FILE MASTER	10,-
ANALYTICALC	10,-	GRAFIK-DISK	10,-
ANTIVIRUS SPEZ.	10,-	JAZZBENCH (1 MB)	10,-
BUNDESLIGA	10,-	LABEL V2.0	10,-
CLICKDOS 2	10,-	M.S.-TEXT	10,-
DFÜ-DISK	10,-	PROFI-DISK	10,-
DISKEY 2.0	10,-	R.O.M.	10,-
FAHRSCHULE	10,-	SEQUENCER	10,-
FESTPL. DISK	10,-	TIPP-KURS	10,-

PAKETE UND PROGRAMME ÜBER MEHRERE DISKS

KAISER 2 und RISK zusammen	25,-	STAR TREK 1, 2 u. STAR TREK QUIZ	40,-
STAR TREK (1 MB)	20,-	WIZARD OF SOUND	15,-
STAR TREK 2	15,-		

SPIELEDEMO JE 5,- DM/ ALLE DEMOS 99,90 DM

ASM-DEMO AMIGA'90
BATTLECHESS
BUDOKAN
CASTLEMASTER
CLOUD KINGDOMS
DAY OF THE PHARAO
DAYS OF THUNDER
DYTER 07
E-MOTION
ELVIRA
EML. HUGHES INT. S.
ESC... ROB. MONST.
F-29 RETALIATOR
FIENDISH FREDDY
GOLDEN GOBLINS
HOUND OF SHADOW
IVANHOE
JEANNE D'ARC/BOZUMA
JET
JUMPING JACKSON
KLAX
LANCASTER
LEGEND OF FAERGAIL
OIL IMPERIUM
PARADROID '90
PIPEMANIA
POPULOUS
POWERDROME
PROJECTYLE
RALLYE CROSS
SPACE ACE
TIE BREAK
VENUS THE FLY TRAP
VIKING CHILD
WALKER DEMO

Jetzt auch PD-Classics für MS-DOS (5,25 Zoll) Fordern Sie unsere kostenlose Übersicht an!

ANWENDER- und LERNSOFTWARE

IBM-PC

Ability Plus	dt.	199,90
Formular Manager Plus	dt.	349,00
ConText Pro	dt.	199,00
De Luxe Paint 2 enh.	dt.	399,00
Menü Plus Festpl. Verw.	dt.	99,90
MS Word 5.0	dt.	1269,00
MS Word für Windows	dt.	1499,00
MS Windows 3.0	dt.	469,00
MS Quickbasic	dt.	299,00
Newsfakt Professional	e.	298,00
Timeworks Desktop Publ.	e.	498,00
Top-Tec Dia-Verwaltung	dt.	129,00
3 D Draw	dt.	199,00

Amiga

CLI-Mate	dt.	69,00
De Luxe Paint 1	e.	49,90
De Luxe Paint 3	dt.	249,00
De Luxe Paint 2	dt.	199,00
De Luxe Video 3	dt.	299,00
DevPak Assembler 2.0	dt.	139,00
Digi View Gold 4.0	dt.	349,90
Digi Paint 3	dt.	179,00
Diskmon	dt.	69,90
DOS-Manager	dt.	69,90
Korrekt	dt.	99,90
Lotto	dt.	49,90
Oktalyzer	dt.	99,90
Pagesetter 2	dt.	198,90
PC-Handler	dt.	69,90
Professional Draw	dt.	247,90
Professional Page	dt.	497,90
Sidmon	dt.	84,90
TFMX Workstation	dt.	129,90
Turbo Print 2	dt.	87,90
Turbo Print Prof.	dt.	179,90
X-Copy 2 + Hardware	dt.	69,90
X-Copy Prof. + Hdw.	dt.	99,90
Lernsoftware von M & T	dt.	je 44,90

Deutsch/Englisch/Erdkunde 1, 2/Mathe 1, 2, 3/Physik

UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Manhunter San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Mars Saga	L P A
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Millennium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Mortville Manor	L - -
Navcom 6	- - A
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
North American Civil War 2	- - A
Ooze	L P -
Operation Marketgarden	- - A
Panzer Battles	- - A
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personal Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star	L - A
Phantasy Star 2	**- - A**
PHM Pegasus	- - A
Pirates!	L - A
Platoon	- P -
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Pool of Radiance	**L P A**
Pool Of Rad. Adv. Journal	**- - A**
Populous	L - A
Ports Of Call	**(L P) -**
President Is Missing	- - A
Project Firestart	L - A
Project Stealth Fighter C 64	- - A
Quest For Glory 2	**L P A**
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Reach For The Stars	- - A
Red Baron	**- - A**
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Renegade Legion Interceptor	**- - A**
Rings Of Medusa	(L P) -
Roadwar 2000	- - A
Robox	L P -
Rommel	- - A
Russia	- - A
Secret Of Monkey Island	**(L P) A**
Secret Of The Silver Blades	L P A
Sentinel (Firebird)	- - A
Sentinel Worlds 1	L - A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs	- - A
Sex Vixens from Space	L - -
Shadow Of The Beast	(L P) -
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Sorcerian	- - A
Sound Blaster Soundkarte	**- - A**
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Rogue	- - A
Stadt der Löwen	L - -
Star Command	L - A
Starflight 1	L - A
Starflight 2	L - A
Starglider 1	- - A
Starglider 2	- - A
Star Trek 5	- - A
Steel Thunder	- - A
Stellar Crusade	- - A
Storm Across Europe	- - A
Sub Battle Simulator	- - A
Sword Of Aragon	(L P) A
Tangled Tales	- - A
Tetris	- - A
Times Of Lore	- -A
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 6	**L P A**
Uninvited	L - -
Up Periscope	- - A
War In The South Pacific	- - A
War Of The Lance	- - A
Warship	- - A
Wasteland	L P A
Wasteland Paragraphs	- - A
Wing Commander	**- - A**
Zack Mc. Kracken	L P A
Zork 1	L - -

„L" und „P" in Klammern bedeutet: **Pläne der Lösung enthalten. Fett** gedruckte Titel sind neu.

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

	Amiga	C 64	IBM-PC	ST
4. Silent Service 2			89,90	
5. Pool Of Radiance	69,90	89,90	89,90	
6. Cadaver	74,90			74,90
7. Ultima 5	89,90	89,90	89,90	89,90
8. Champions Of Krynn	74,90	74,90	74,90	
9. Legend Of Faerghail	74,90		74,90	
10. Indiana Jones (Lucasfilm)	67,90		67,90	67,90

AM 74,90
AM/ST 89,90 (incl. L u. P)
ST 74,90
3 CHAOS STRIKES BACK

AM 74,90
ST 74,90
2 POWERMONGER

AM 89,90
IBM-PC 89,90
1 SECRET OF MONKEY ISLAND (kpl. deutsch (EGA auf PC))

CPS Frank Heidak

American Express Cards · Diners Club International · VISA · Eurocard

MAN SPRICHT DEUTSH! *Spiele mit deutscher Anleitung*

Programmname	Typ	Amiga	C64	IBM-PC	ST
688 Attack Submarine	SIM	74,90		84,90	
A 10 Tank Killer	SIM	89,90		94,90	
Alpha Waves	STR	74,90		74,90	74,90
Bad Blood	ROL			89,90	
Balance Of Power 1990 Edition	SIM	84,90		84,90	84,90
Bard's Tale 3 The	ROL		69,90	79,90	
Battle Chess 2	STR			84,90	
Battle Command	SIM	74,90		84,90	74,90
Battle Master	ROL	84,90			74,90
BSS Jane Seymour	ROL	74,90			
Buck Rogers	ROL	89,90	64,90	89,90	
Budokan	SPO	74,90			74,90
Bundesliga Manager	SPO	54,90	44,90	69,90	69,90
B.A.T.	ROL	74,90			
Captive	ROL	74,90			
Castle Master	ADV	74,90	44,90	84,90	74,90
Chase HQ 2	SPO	74,90		74,90	74,90
Chess Simulator	STR	74,90		74,90	74,90
Crime Time	ADV	74,90	44,90		74,90
Curse Of Ra, The	STR	59,90	44,90	64,90	
Curse O. T. Azure Bonds	ROL	74,90	67,90	77,90	
Deutsches Afrika Korps	SIM		69,90		
Dinowars	STR	64,90			
Dragon Flight	ROL	84,90			84,90
Dragon Wars	ROL	74,90	49,90	89,90	
Drakkhen	RRO	74,90		84,90	74,90
Dunkle Dimension Die	ROL		69,90		
Elvira Mistress Of The Dark	ADV	99,90		109,90	
Epyx Sporting Gold	SPO	74,90		74,90	
F 16 Combat Pilot	SIM	79,90	44,90	79,90	79,90
F 16 Falcon Missiondisk 2	SIM	64,90			64,90
F 19 Stealth Fighter	SIM	84,90		94,90	84,90
F 29 Retaliator	SIM	74,90		74,90	
Fatal Heritage	ADV	74,90			
Fighter Bomber	SIM	84,90	59,90	94,90	84,90
Flight Of The Intruder	SIM			94,90	
Flood	STR	74,90			74,90
Flugsimulator 4	SIM			179,90	
Fontain Of Dreams	ROL			74,90	
Full Blast	COM	84,90		84,90	84,90
Geisha	ADV	74,90		84,90	
Gold Of The Aztecs	ARC	69,90			69,90
Golden Axe	ARC	74,90	44,90		
Grand Overt Skat	STR	49,90			
Great Courts 2	SPO	74,90			
Gunship	SIM	84,90	79,90	94,90	84,90
Hard Nova	STR			84,90	
Harpoon	SIM	99,90		119,90	
High Energy	COM	84,90		84,90	84,90
Immortal The	ROL	74,90		74,90	
Imperium	SIM	74,90		84,90	74,90
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	ADV	67,90		67,90	67,90
Indianapolis 500	SPO	74,90		74,90	
Invest	SIM	64,90	44,90		64,90
Ishido	STR	74,90		84,90	
It C.F. Desert (1 MB)	STR	84,90		84,90	
Jones In The Fast Lane	STR			99,90	
Kick Off 2 W. Cup 90	SPO	69,90	44,90	69,90	69,90
Kick Off Pl. Manager	SPO	54,90			54,90
Klax	STR	49,90	49,90	74,90	49,90
Krieg Um Die Krone	SIM		59,90		
Krieg Um Die Krone 2	SIM		59,90		
Lettrix	STR	74,90			74,90
Lightspeed	SIM			109,90	
Logo	STR	74,90	44,90	74,90	74,90
Loom	ADV	74,90		74,90	
Loopz	STR	59,90	44,90	74,90	59,90
Lords Of Doom	ADV	74,90	49,90		74,90
M 1 Tank Platoon	SIM	84,90		94,90	84,90
Manager	SIM		44,90		
Maniac Mansion	ADV	69,90	44,90	69,90	69,90
Microprose Soccer	SPO	64,90	64,90	64,90	64,90
Might & Magic	DRO		64,90	94,90	
Might & Magic 2	ROL	89,90	64,90	89,90	
M.U.D.S.	SPO	74,90		84,90	
Neuromancer	ROL	69,90			
Night Shift	STR	59,90		59,90	
Oil Imperium	SIM	49,90	49,90	49,90	49,90
On The Road	SIM	74,90			74,90
Operation Stealth	ADV	74,90			74,90
Pang	ARC	74,90	54,90		74,90
Panza Kick Boxing	SPO	84,90		79,90	84,90
Paradroid '90	STR	74,90			
PGA Tour Golf	SPO			74,90	
Pipe Mania	STR	74,90	44,90	74,90	64,90
Pirates !	SIM	74,90	69,90	89,90	89,90
Plotting	STR	74,90	54,90		74,90
Populous	STR	74,90		74,90	74,90
Populous Prom. Lands	STR	29,90		39,90	29,90
Ports Of Call	SIM	89,90		89,90	
Powerpack	COM	74,90		84,90	74,90
Prince Of Persia	ARC	74,90		84,90	
Puzznic	STR	74,90	49,90		74,90
Quest For Glory 2	ADV			119,90	
Railroad Tycoon	SIM			89,90	
Rainbow Islands	ARC	74,90	44,90		59,90
Red Storm Rising	SIM	74,90	69,90	94,90	74,90
Renegade Legion Intercep.	SIM			94,90	
Rick Dangerous 2	ARC	74,90	44,90		74,90
Rings Of Medusa	STR	74,90	44,90	74,90	74,90
Sarakon	STR	74,90			74,90
Satan	ARC	64,90	39,90	64,90	64,90
Savage Empire The	ROL			99,90	
Secr. Of Silv. Blades	ROL		79,90	89,90	
Sim City	SIM	89,90	44,90	89,90	89,90
Sim City Architect. Disk 1	SIM			44,90	
Sim City Architect. Disk 2	SIM			44,90	
Sim City Terr. Editor	SIM	44,90		44,90	
Sim Earth	SIM			84,90	
Soccermania	SPO	69,90	59,90		
Space Rogue	ROL	89,90	69,90	89,90	89,90
Star Command	ROL	94,90		94,90	94,90
Starflight 1	ROL	74,90	44,90	74,90	74,90
Starflight 2	ROL			89,90	
Sterne Wie Staub	SIM		54,90		
Storm Across Europe	SIM	79,90		89,90	
Stormovik SU 25	SIM			84,90	
Stundenglas Das	ADV			74,90	
Subbuteo	SPO	59,90	44,90		59,90
Sword Of Aragon	SIM	89,90		89,90	
Team Yankee	SIM	84,90			
Test Drive 3	SPO			84,90	
Their Finest Hour	SIM	84,90		89,90	84,90
Tie Break	SPO	74,90	44,90	74,90	74,90
Tournament Golf	SPO	74,90			69,90
Towers Of Babel	STR	74,90			74,90
Transworld	SIM	74,90	49,90	84,90	74,90
Turn It	STR	54,90		59,90	54,90
Turrican	ARC	59,90	44,90		64,90
Ultima 4	ROL	89,90	89,90	89,90	89,90
Ultima 6	ROL			89,90	
Ultima Trilogie 1-3	ROL		79,90	79,90	
Unendliche Geschichte 2	ADV	74,90	44,90		
Venus The Fly Trap	ARC	59,90			59,90
Viking Child	Arc	74,90			
Warlord	SIM		49,90		
Wild West World	STR	89,90			
Wing Commander	SIM			94,90	
Wing Command. Secr. Mis.	SIM			49,90	
Wings	SIM	84,90			
Wings Of Death	ARC	74,90			74,90
Wings Of Fury	SIM	74,90			74,90
Xenomorph	ROL	74,90		74,90	74,90
Zak Mc Kracken	ADV	74,90	74,90	74,90	74,90

Händleranfragen erwünscht!

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von 5,- DM pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

Die Preise für Lösungshilfen

Lösung: 15,- • Pläne: 15,- • Anleitung: 25,-

zuzüglich Versandkosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zubehör
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,00 DM
Versand ins Ausland (Vorkasse)	10,00 DM	13,00 DM
Versandkostenfrei ab:	45,00 DM	99,00 DM

Hiermit bestelle ich für

....

- ☐ Komplettlösung
- ☐ Plan/Pläne
- ☐ deutsche Anleitung
- ☐ Zubehör
- ☐ Software-Test
- ☐ Programm/Modul
- ☐ aktuelle Preisliste (kostenlos)

Name: ....

Straße: ....

Wohnort: ....

Telefon: ....

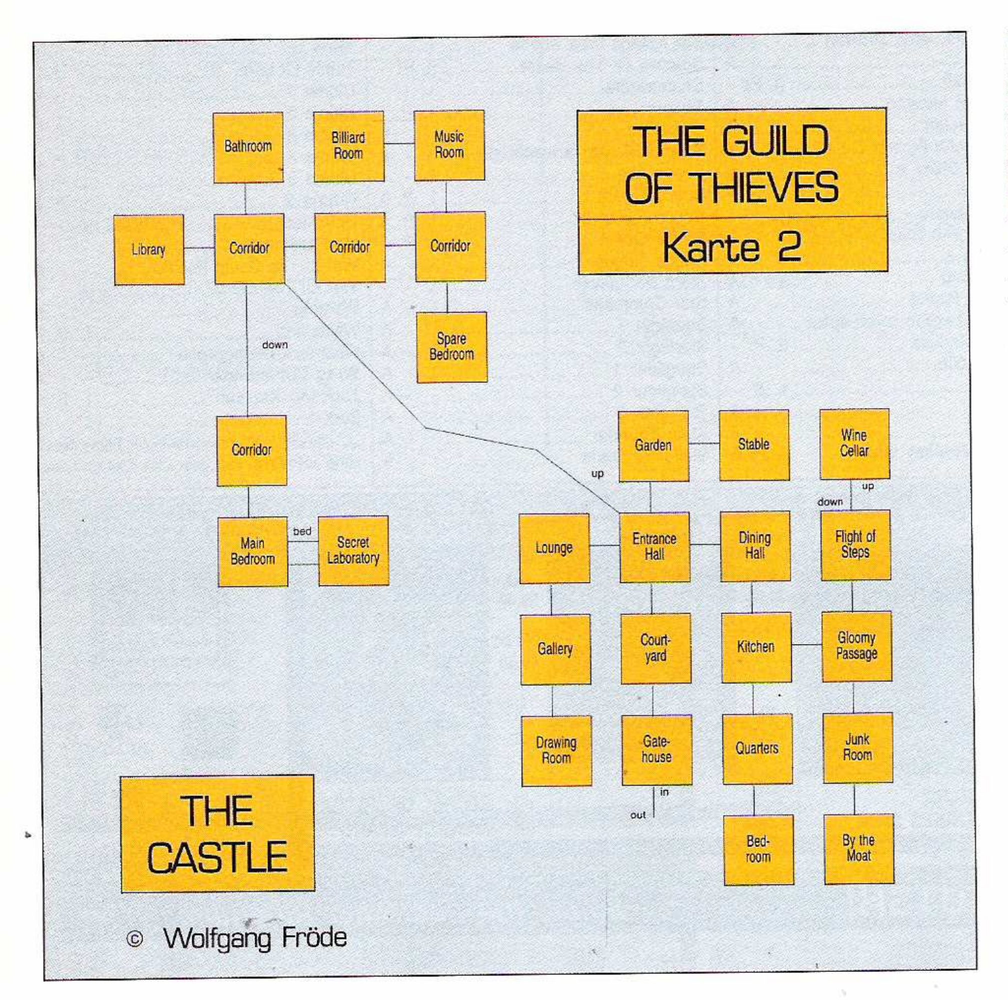
Computer: ....

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7, 5000 Köln 41

Bestellannahme:
Tel. 0221/407447, 406888, 401780
Telefax 0221/401989

Kundendienst Lösungshilfen:
0221/402493, Di. und Do. von 17.00 - 18.30 Uhr
Kundendienst Software:
0221/4000127, Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr



Feld in der linken oberen Ecke auf das weiße Feld in der linken unteren Ecke gelangen. Also folge ich den Farben des Regenbogenspektrums rückwärts: schwarz -violett - indigo - blau - grün - gelb - orange - rot - weiß (vom schwarzen Feld aus: se-se-n-e-e-se-s-sw-e) (15/253).

Temple

In der Krypta öffne ich den Sarkophag mit dem Fingerknochen des Skeletts. Der Totenkopf im Sarkophag enthält das gesuchte Auge. Am Schrein nehme ich Wertgegenstand fünfzehn, die kleine Statue ('statuette') mit. Die Tür zur "Black Library" schließe ich mit dem Ebenholzschlüssel auf. In der schwarzen Bibliothek (5/258) lese ich das Pamphlet, das mir den Hinweis gibt, daß man über Feuer laufen kann, wenn man sich "succulents" unter die Füße reibt.

Nun kehre ich zurück. Im Raum mit den farbigen Feldern folge ich der gleichen Farbreihenfolge (vom weißen Feld aus: nw-n-nw-e-sw-sw-nw-n). Ich verlasse den Tempel und begebe mich ins Schloß.

Courtyard

Hier stelle ich den Käfig mit dem "mynah bird" ab und nehme den Holzwürfel mit.

Main Bedroom

Zuerst nehme ich das Bild von der Wand, hinter dem sich ein großes Loch verbirgt. Ich öffne das Kabinett und lese auf einem Schild, daß es sich bei dem Bett um ein Klappbett handelt. Die beiden Knöpfe darunter sind mit "Up" und "Down" markiert. Also setze ich mich aufs Bett und be-



tätige mit dem Fingerknochen den oberen Knopf ('press the top button with the finger bone') (7/265). Ich werde durch das Loch geschleudert und lande im geheimen Labor.

Secret Laboratory

Im Bücherregal liegt ein Tagebuch. Ich lese es. Im Kessel befindet sich ein Tütchen, auf dem die Warnung steht, daß sich der Inhalt, wenn er mit Luft in Berührung kommt, auflöst. Ich lege nun die Schlangenhaut, das Herz, das Auge, die Beeren und den Holzwürfel in den Kessel. Nun öffne ich das Tütchen: die Reaktion mit der Luft hinterläßt einen pulverförmigen Rückstand. Dieses Pulver gebe ich nun auch in den Kessel, woraufhin sich der Holzwürfel in einen Antiwürfel verwandelt, den ich in die Tasche stecke (20/285). Nach Westen verlasse ich das Labor wieder. Im "Courtyard" nehme ich den Käfig wieder an mich. Die außerhalb des Schlosses abgelegte Champagnerflasche nehme ich ebenfalls wieder mit.

Passage

Hier lege ich nun die restlichen Wertgegenstände in den Safe: das silberne Plektron (15/300), den Weihrauchbrenner (5/305), die kleine Statue (10/315), das Rhinozeros (5/320), die Mineralsplitter (10/330), die Brosche (10/340) und den Edelstein (10/350).

Room of hot Coal

Um über die glühenden Kohlen zu gelan-

gen, reibe ich mir die "succulents" unter die Füße ('rub the succulents on the feet'). Nun kann ich die Treppe hinaufgehen (10/360).

Yellow Room/Green Room/ Blue Room/Red Room

Aus diesen vier Räumen nehme ich den Würfel in der jeweiligen Farbe des Zimmers.

White Room

Hier befindet sich ein Kasten ('opaque case') mit vier verschiedenfarbigen Schlitzen, die den Farben der eingesammelten Würfel entsprechen. Ich muß nun mit jedem Würfel so lange würfeln, bis die 5 fällt. Da ich das Hufeisen gerieben habe, habe ich Glück und eine goldene Fee erscheint, die mich fragt, welche Zahl ich gerne hätte. Ich gebe "five" ein. Wenn alle Würfel 5 zeigen, lege ich sie in den entsprechenden Schlitz, woraufhin sich der Kasten öffnet (30/390). Im Kasten finde ich einen Plastikwürfel, den ich mitnehme.

Boathouse

Bevor ich wieder zurück durch den "Room of hot Coals" gehe, reibe ich die "succulents" auf die Füße und lege die restlichen "succulents" ab! **Vergißt man dies, ist das Spiel nicht zu lösen!**

Bank of Kerovnia

Nun ist es höchste Zeit, den "mynah bird" zu trainieren. Da ich ihn für die Explosion der Champagnerflasche benötige, muß ich ihm das Wort "hooray" beibringen. Zunächst muß er aber das Wort "hello" lernen ('mynah bird', 'hello') (5/395). Nachdem er "hello" gesagt hat, bringe ich ihm "hooray" bei (mynah bird, 'hooray'). Dies wiederhole ich solange, bis er ausschließlich "hooray" sagt.

Nun ist die Bank geöffnet. In die Bank muß man folgende Dinge mitnehmen: den Plastikwürfel, die Champagnerflasche, den Käfig mit dem "mynah bird", die Laute, den Antiwürfel, sowie die Plastik-Kreditkarte, die sich in der Hosentasche befindet. Ich stecke jetzt das Kaugummi in den Mund und kaue es ('chew the gum'). Alle anderen Gegenstände sind unwichtig und sollten abgelegt werden. Nun öffne ich die Tür zur Bank und trete ein (30/425). In der Bank schließe ich mich der längeren Schlange an ('join the longer queue') (5/430). Dem Kassenbeamten ('teller') zeige ich die Plastikkarte (15/445). Nun gelange ich automatisch in das Büro des Managers.

Dort ist die richtige Reihenfolge der Schritte wichtig: "drop the cage", "mynah bird", "hooray", "shake the champagne bottle", "drop the champagne bottle". Der Manager führt mich dann aus seinem Büro und schließt die Tür ab. Jetzt stecke ich das gekaute Kaugummi ins Schlüsselloch ('stick the gum into the keyhole'). Der Manager kann nun nicht zurück in sein Büro. Da der "mynah bird" inzwischen "hooray" gesagt hat, explodiert die Champagnerfla-

sche und reißt ein großes Loch in die Dekke. Alle Leute laufen aus der Bank.
Ich stecke jetzt den Plastikwürfel und den Antiwürfel in die Hosentasche, spiele die Laute und singe ('play the lute and sing urfanore pendra'). Ich schwebe nach Süden ins Büro und gehe dann nach Osten in den ersten "Cubical Room".

Cubical Room

Ich betrachte den Plastikwürfel (siehe Spielbeilage): er hat zwei leere Seiten, eine Zwei, eine Vier, eine Fünf und auf einer Seite eine Eins und die Sechs. Man muß jetzt folgendermaßen den Plastikwürfel von seinen Augen befreien (*nach jedem Zug verschwindet die vorher gewürfelte Augenzahl vom Würfel*):

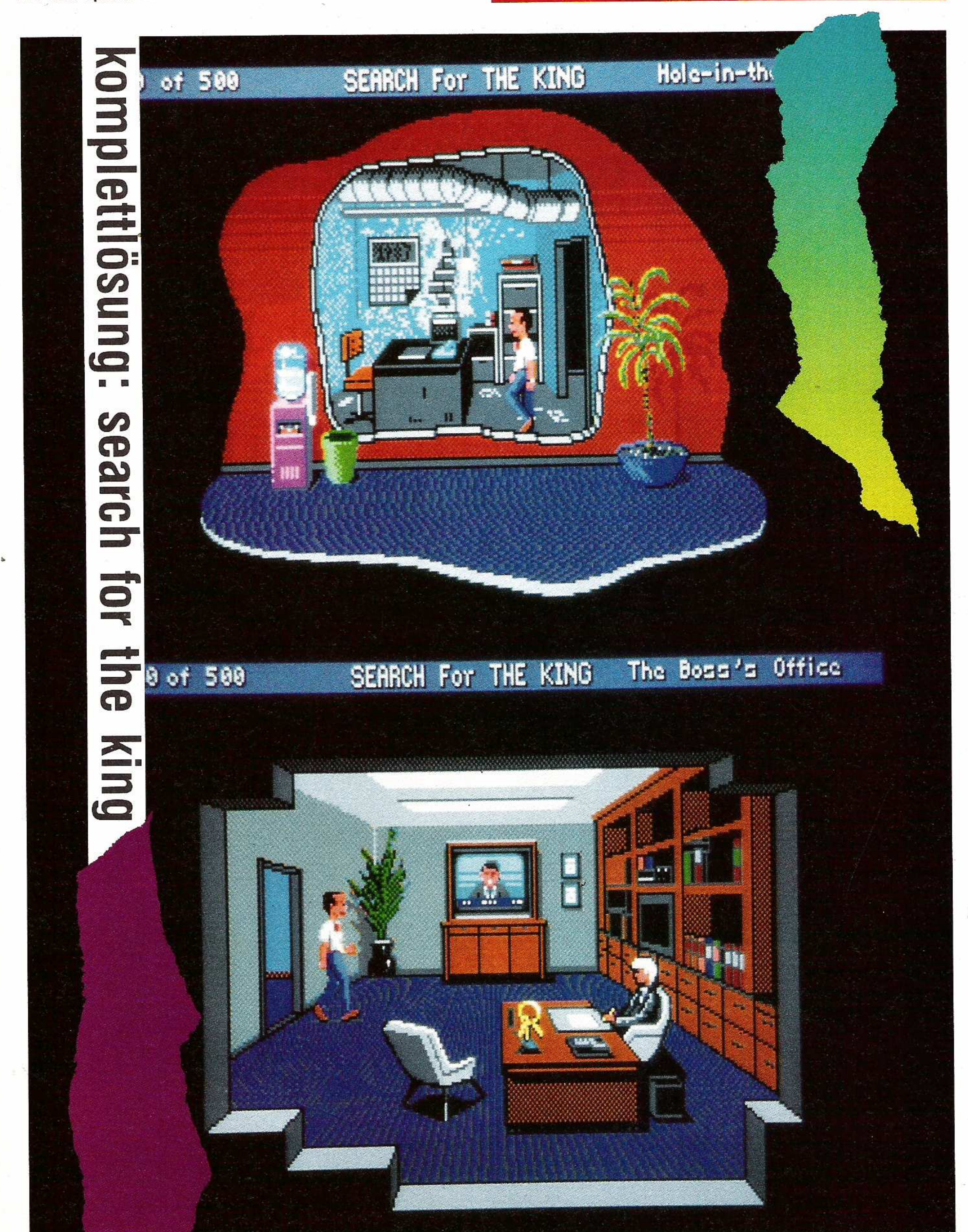
- Ich würfele eine Zwei, gehe dann nach unten,
- ich würfele eine Eins, gehe dann nach Südosten,
- ich würfele eine Sechs, gehe dann nach unten,
- ich würfele eine Fünf, gehe dann nach Westen,
- ich würfele eine Vier, gehe dann nach unten.

Hier finde ich alle Wertgegenstände, die ich in den Safe gesteckt habe, wieder. Ich nehme alle an mich. Auf der Waage liegt ein Würfel, der durch eine Alarmanlage gesichert ist. Ich lege nun den Antiwürfel und den Plastikwürfel auf die Waage ('put the anticube and the plastic die on the weighing machine') Jetzt kann ich den Würfel und den Antiwürfel wieder herunternehmen ('take the cube and the anticube') (40/485). Das Licht ('white') nehme ich ebenfalls mit.
Um den richtigen Ausgang zu finden, betrachte ich das Schild:
NW Spades - SE Hearts - NE Diamonds - SW Clubs. Ich erinnere mich an den Karton in der Bücherei im Schloß. Eine Spielfarbe fehlte dort. Ich nehme nun den Ausgang der fehlenden Spielfarbe (15/500) und lande im "White Room".
Im "Boathouse" reibe ich die vorher abgelegten "succulents" auf die Füße und gehe zum Steg. Hier ziehe ich das Boot erst an den Steg ('pull the rope'), springe ins Boot (1/501), werde vom Meisterdieb zur ausgezeichneten Leistung beglückwünscht und - man lese und staune - in die Gilde der Diebe aufgenommen. ■

Wolfgang Fröde



komplettlösung: search for the king



Les Manley arbeitet bei einer zweitklassigen Fernsehstation als Techniker und sein Job ödet ihn an. Seine Chance sieht er, als der Sender einen Werbegag startet und Demjenigen eine Millionen Dollar verspricht, der den "King of Entertainment" findet -und so macht sich Les auf die Suche. Die jeweils auszuführenden Befehle stehen im folgenden Text in Klammern.



In seinem Büro sieht er sich nach Gegenständen um, die vielleicht von Nutzen sein könnten. Der Schreibtisch - und so nebenbei das Radio - wecken sein Interesse ('look on desk', 'listen to radio'), und hinter dem Schreibtisch Schublade samt Inhalt ('open drawer', 'look in drawer', 'get thermos', 'get lunch bag', 'look lunch bag', 'look in lunch bag', 'drop jar', 'get jar', 'look in jar', 'close jar').



Gen Osten...

So ausgerüstet, verläßt Les das Büro Richtung Osten und sieht dort eine (noch) verschlossene Tür und einen Wasserspender ('look at fountain', 'open thermos', 'fill thermos with water'). Mit gefüllter Thermosflasche geht es zielstrebig zum Büro des Chefs (zweimal nach rechts und **abspeichern**).
Bevor Les den Boss um eine Gehaltserhöhung bittet, schaut er sich um und wirft auch einen Blick auf den Fernseher. Danach geht er zum Schreibtisch, wo ein Schlüsselbund seine Aufmerksamkeit erregt ('look', 'watch TV', 'ask boss for raise').

Der Chef ruft nach Stella, um einen Blick in die Akte zu werfen. Das ist der Moment, auf den Les gewartet hat. Als der Vorgesetzte durch Stella abgelenkt wird, maust er die Schlüssel ('get keys'). Glücklich draußen, geht es zur verschlossenen Tür (zweimal nach links). Die Tür aufschließen, hinein gehen, den Werkzeugkasten öffnen und die ID-Karte entnehmen ('unlock door', 'open door', 'look', 'look in toolbox', 'get ID', 'look at ID'), dann den Raum verlassen und die Tür verschließen ('close door').

Les geht nach rechts zum Fahrstuhl, geht hinein und nach unten ('press button', 'look'). Den Fahrstuhl verlassend, fällt ihm ein Wächter auf, der offensichtlich sein Mittagsschläfchen hält und zu träumen scheint ('look guard', 'look dream', 'get dream'). Daß man einen Traum einfach so abgreifen kann, gibt es wohl nur bei Computer-Games.
Draußen angekommen wendet sich Les zweimal nach rechts, geht die Treppe hoch, klingelt und zeigt die gefundene ID-Karte ('ring bell', 'show ID'). Sich umsehend, fällt



ihm eine Glasvitrine ins Auge, die einen Tischläufer enthält. Dieser hat es ihm angetan. So lenkt Les das Gespräch vom Wetter auf diesen Gegenstand ('look', 'look in case', 'sit on couch', 'ask about weather', 'ask for soda', 'show scarf'). Die freundliche alte Dame serviert das Wasser und zeigt Les den Tischläufer, will aber seine Gesellschaft nicht mehr missen. Er muß die Dame so verärgern, daß er hinausgeworfen wird ('spill soda on scarf').
Les geht nach rechts. Den Zaun zu überwinden und den Tischläufer von der Leine zu nehmen, ist für ihn kein Problem ('climb fence', 'get scarf', 'climb fence').

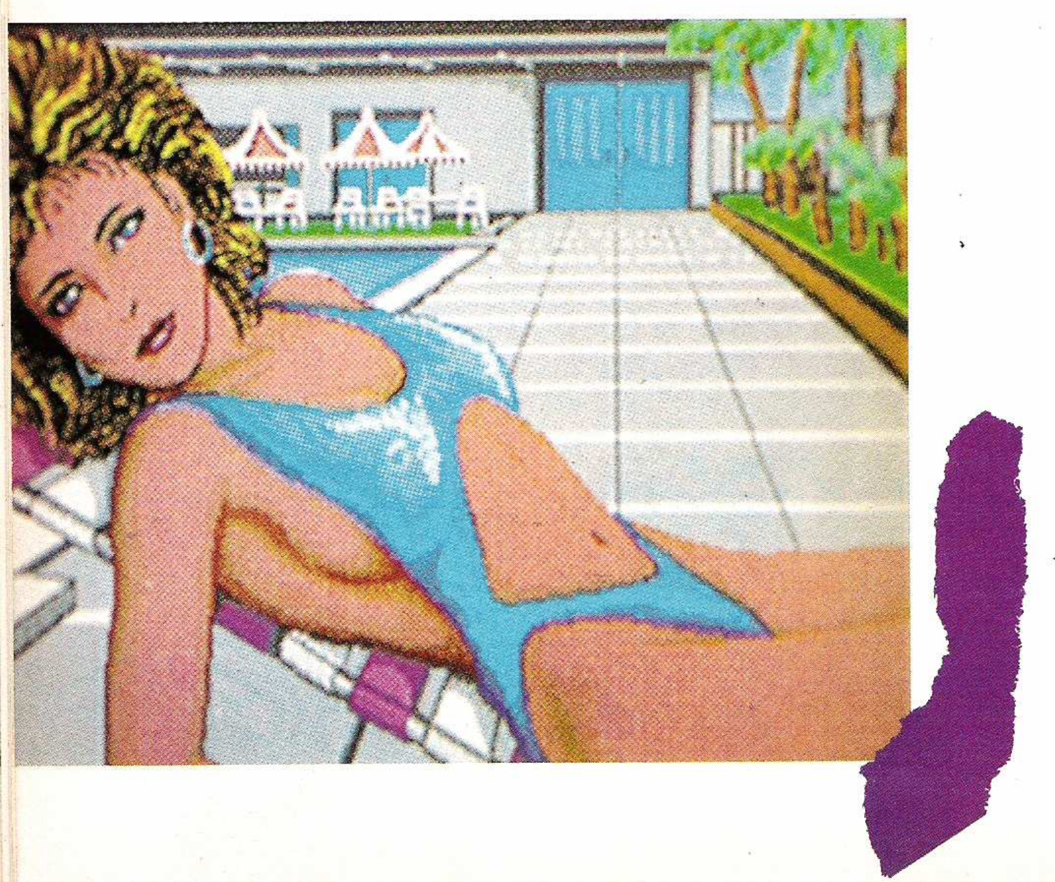
Auf'm Rummel

Jetzt gilt es, den örtlichen Rummelplatz zu besuchen (fünf mal gen Westen). Dort sieht sich Les ein wenig um. Wenn es heißt: "This spot doesn't look too interesting", muß man andere Personen und Objekte ansprechen, bzw. ansehen.
Sich immernoch westlich haltend, kommt er zu einem Wohnwagen. Les braucht Geld, um ein Ticket zu erhalten ('knock on door', 'ask for work'). Mit einer Schaufel (südlich vom Wohnwagen) ist das Ticket schnell verdient ('get shovel', 'work', 'drop shovel'). Wieder am Wohnwagen ('knock on door', 'talk to man', 'ask for ticket') erhält er das begehrte Ticket.
Der Wohnwagen der Wahrsagerin ist ebenfalls einen Besuch wert (auf'm Rummel rechts). Madame Zamooska, mit Glaskugel, Kerzen und Eidechsen, hat hier ihr Domizil ('look wagon', 'kiss Zamooska', 'look candle', 'take wax', 'look at lizard', 'touch lizard', 'get card', 'exit').
Weiter führt der Weg zum starken Mann auf der Plattform ('look man', 'look at Luigi', 'give wax to Luigi', 'wait', 'take rosin'). Links an der Plattform vorbei nach oben ist Helmut, der kleinste Mann der Welt, zu bestaunen. Les überreicht Helmut seinen Traum und nimmt anschließend kurzerhand den ganzen Kerl mit ('look man', 'give dream to Helmut', 'get Helmut').
Neben dem "Hau den Lukas" ('Test-o-Strength') angelt sich Les die Tüte Popcorn und betritt das Zirkuszelt ('get Popcorn'). Um die Löwen abzulenken, läßt er das Popcorn fallen ('drop Popcorn') und verschwindet nach rechts zum Trapezkünstler, um dort den Umhang zu bekommen ('look', 'give rosin to man', 'get cape').
Jetzt begibt sich Les zum Bus-Terminal, denn dort befindet sich ein Briefkasten (zweimal links, nach unten, zweimal rechts, 'open box', 'put Helmut in box').
Zurück zum Rummelplatz: Les stellt sich auf die Plattform des "Test-o-Strength" ('look man', und auf Plattform stellen). So hat Les die Fahrtkosten mit dem Bus gespart, denn durch den Schlag mit dem Hammer wird er in die Wüste bei Las Vegas katapultiert...

Dem dort befindlichen Briefkasten entnimmt er Helmut ('open mailbox', 'look in mailbox', 'get Helmut'). Einmal in östlicher und einmal in südlicher Richtung befindet sich mitten in der Wüste ein Telefon, das auch noch klingelt ('answer phone'). Es ist Stella. Les stärkt sich durch das Telefonat und einen Schluck aus der Thermosflasche ('open thermos', 'drink water'). Nun sucht er Las Vegas.

In Vegas

Ein Hotel ist schnell gefunden (einmal nördlich, zweimal westlich), und so betritt Les die Hotellobby. Bernardo, der Portier, wird rasch in ein Gespräch verwickelt ('look', 'ask Bernardo about the king', 'ask Bernardo about hotel').
Jetzt sieht sich Les im Hotel etwas um (zweimal nach rechts). Er sieht eine Reinigung und ein Plakat. Das Plakat sieht sich Les genauer an ('look picture') und befragt darüber Bernardo ('ask about Fabulous', 'page Fabulous'). Nordwestlich wird der Pool in Augenschein genommen ('sit on lounge', 'look woman', 'wait', 'get sunglasses').
Jetzt geht Les viermal nach rechts zum Aufzug, dann hinein und nach oben ('enter', 'press button'). Er landet rechts in einem gewöhnlichen Hotelappartement ('typical room'), welches gerade gereinigt wird. Im oberen Appartement-Teil befindet sich das Badezimmer, das Les auch sofort betritt und genauer untersucht ('look in bathroom', 'look in sink', 'get floss'). Der spezielle Faden, den er findet ('floss'),




Zwei in einem –
LEISURE kann's
Die TECHNO-PLUS-Produkte bieten doppelte Leistung: Hard- und Software im Paket – und das zum Vorzugspreis! Wer überhaupt nichts zahlen will, der kann auch was gewinnen.
Es gibt:
5 Amiga-Laufwerke + 4 Spiele
3 Amiga-Speichererweiterungen + Kick Off 2
10 tolle Leisuresoft-Poloshirts
LEISURESOFT
TECNO PLUS
EXTERNAL DISK DRIVE
FOR
*AMIGA 500/1000/2000 COMPUTERS
TP880
INCLUDES 4 GREAT GAMES
R.R.P. OVER £104.00
PACK INCLUDES 4 GREAT GAMES
EUROPEAN DISTRIBUTOR
Colour matched to computer
Noch Fragen? Wir haben keine mehr! Einfach Postkarte an TRONIC-Verlag, ASM-Red., Postfach 870, 3440 Eschwege.
Einsendeschluß: 28. März 91
Kennwort: TECNO PLUS
AmiRAM 1000
Amiga 500 1 MEG memory upgrade
INCLUDES ON/OFF SWITCH
SPECIAL PACK INCLUDES THIS POPULAR 1MEG ONLY GAME
Dungeon Master
KICK OFF 2
MITMACHEN –
MITGEWINNEN!

wird mitgenommen, denn man weiß ja nie, ob man so etwas mal benötigt. Ein Blick auf die Tür erweist sich ebenfalls als nützlich ('look at door', 'look sign', 'get sign', 'turn sign over', 'read sign').

Sein nächstes Ziel ist der Wagen der Raumpflegerin, auf dem ein wichtiger Schlüssel liegt. Um den Schlüssel zu bekommen, muß Les einerseits ungestört sein, und andererseits das Zimmerfräulein ablenken. Letzteres geschieht am besten, wenn er sich auf das bereits gemachte Bett setzt ('look cart', 'look on cart', 'sit on bed', 'wait', 'stand'). Jetzt geht er nach links zur Tür, die aus dem Zimmer führt ('put sign on door'). Während das Bett gemacht wird, nimmt Les den Schlüssel vom Wagen ('get key').

Das Zimmer ist für Les jetzt uninteressant geworden. Er geht hinaus, betritt erneut den Fahrstuhl ('press button') und landet in einer Suite. Erst westlich und dann nördlich ist es wiederum ein Baderaum, den er sich näher ansieht ('look tube', 'look inside tube').

Im Abfluß scheint etwas zu stecken ('look drain', 'look inside drain'). Wie aber an den Gegenstand herankommen? Sein kleiner Freund Helmut ist jetzt gefragt: 'Tie floss to Helmut', 'lower Helmut into drain', 'get floss'. Bei seinem Ausflug bringt Helmut eine Reinigungsquittung mit. Die Reinigung ist somit das nächste Ziel. Les erreicht sie über den Fahrstuhl und dann westlich ('press button').

In der Reinigung gibt er den Beleg der Angestellten und erhält dafür einen weißen Anzug ('open door', 'look girl', 'give receipt to Susie', 'get suit', 'exit'). Nun zweimal nach links gehen: 'Look' und 'hitchhike'. Am Ende der Fahrt erreicht Les das "Kingdom" und steht vor einem geschlossenen Tor. Irgendwie weiß er, daß er da hinein muß, um sein Ziel zu erreichen und die Suche zu beenden...

Intuitiv wendet er sich nach Süden und sieht sich im Gelände ein wenig um. Das kleine, gelbe Gebäude in nordöstlicher Richtung (fast an der Ecke) ist eine Bar, wo man sich weitere Schritte überlegen kann. In der Telefonzelle vor der Bar wechselt Les die Kleidung - schließlich hat er ja noch den











Anzug aus der Reinigung ('wear suit'). Mit neuem Outfit betritt er die Bar ('open door') und fängt an zu singen ('sing').

The "King of Entertainment"

Les muß nach links über die Hauptstraße zu dem großen Gebäude ('attractions') gehen. Er betritt das Gebäude. Im Dining-Room ('nördlich vom Foyer') fällt ihm eine Fruchtschale auf ('look table', 'look on table', 'look fruit-bowl', 'look in fruit-bowl', 'get banana'). Auch die anderen Räume werden in Augenschein genommen. So im oberen Stockwerk das Schlafzimmer, an dessen östlicher Wand einige Unterschränke stehen, die es zu untersuchen gilt ('open bureau', 'look in bureau', 'press button'). Auf Knopfdruck wird eine Öffnung nach unten sichtbar ('slide pole down', 'wait'). Damit sich Les nicht in alle Ewigkeit dreht, muß er die Stange wieder loslassen ('release pole'). Sich nach rechts wendend, betritt er die Hausbar ('open counter') und wirft auch einen Blick unter den Tresen ('look under counter', 'get bread'). Mit dem gefundenen Brot und der Banane wird der Hunger gestillt ('peel banana', 'make sandwich').

Durch die rechte Tür ('open door') geht Les vom Eßzimmer südlicher Richtung zum Foyer. Jetzt untersucht er das Bärenfell und bittet seinen kleinen Freund um Hilfe ('look inside mouth', 'put Helmut in mouth'). Weiter geht es nach rechts zum beschädigten Musikinstrument ('get guitar', 'look guitar', 'fix guitar with floss') und zum Glasschrank ('look in case', 'get microphone').

Jetzt hat Les viel Ähnlichkeit mit dem legendären Elvis. Sich nach links und dann südlich wendend ist Les wieder draußen und geht erneut in Red's Bar (über die Straße und dann rechts).

Jetzt wird man ihn bestimmt akzeptieren, denkt er voller Zuversicht. Er geht hinein und gibt Einen zum Besten ('sing')...

Der Erfolg ist überwältigend. Ein neuer **"King of Entertainment"** ist geboren! ■

Wolfgang Heidorn



Wettbewerb

Tauchen Sie ein ...
in die phantastische Welt von:

LEGEND OF FAERGHAIL







Und das möchten wir von Ihnen wissen:
Welchen mächtigen Gegner müssen die tapferen Kämpfer in „Legend of Faerghail" am Schluß besiegen?

1. Preis:
1 Nintendo Entertainment System
2 Nintendo-Spielmodule
1 Legend of Faerghail
1 Oil Imperium
1 Hard'n Heavy
1 Dyter - 07
1 Window Wizard
1 Hollywood Poker PRO
1 reline T-Shirt
1 Legend-of-Faerghail T-Shirt
1 FATE-Gates-of-Dawn-Demo
und eine Einladung zur reline-Cebit-Fete

2.-15. Preis
1 Legend of Faerghail
1 FATE-Gates-of-Dawn-Demo

16.-30. Preis:
1 Autogrammkarte des Legend-of-Faerghail-Entwicklungsteams
1 FATE-Gates-of-Dawn-Demo



Bitte Computersystem angeben (Amiga/ST)!

Einsendeschluß: 28.03.1991

Exklusiv für alle Gewinner des reline-Legend-of-Faerghail-Wettbewerbs:
Ein spielbares Demo des Super Rollenspiels FATE - Gates of Dawn.
Erscheinungstermin der Verkaufsversion: Mai 1991



Wonderland

In diesem Magnetic Scrolls Adventure übernehme ich die Rolle von Alice. Insgesamt sind 501 Punkte zu erreichen. Die jeweiligen Punktzahlen stehen in Klammern.

River Bank:

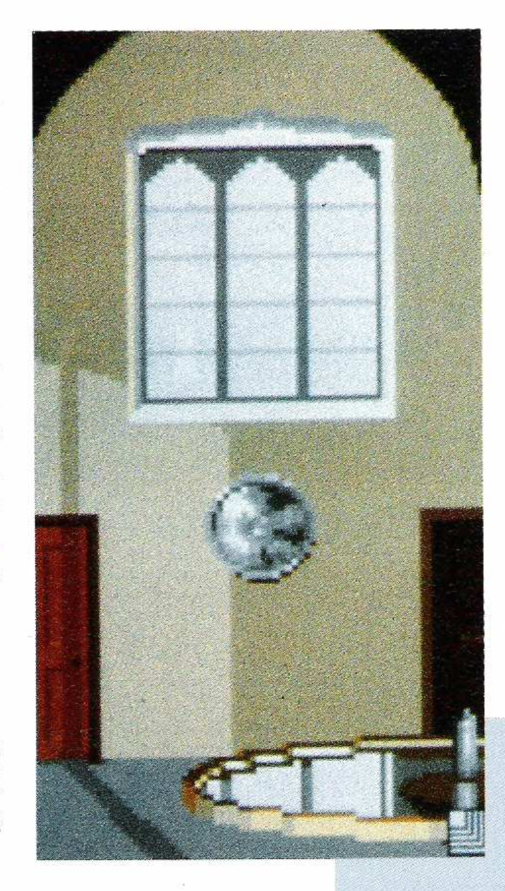
Ich sitze mit meiner Schwester Emily auf einer Bank und langweile mich. Daher beschließe ich, nach Osten in den Birnenhain zu gehen.

Pear Groves:

Hier pflücke ich eine Birne (4/4). Nachdem ich mich ein wenig umgesehen habe, läuft plötzlich ein weißes Kaninchen mit rosa Augen vorbei. Die Birnen beginnen zu leuchten und verwandeln sich in Laternen. Ich folge nun den Kaninchenspuren und gelange zu einem Loch, in dem das Kaninchen verschwunden ist.

Field/Rabbit Hole:

Ich krieche in das Loch, gehe nach Süden und falle in einen tiefen Brunnen. Während des Falls sehe ich ein Marmeladenglas, das ich mitnehme.



Passage:

Nach kurzer Zeit lande ich in einer Ost-West Passage auf einem Haufen Blätter. Hier befindet sich eine Tür mit dem Buchstaben C, die aber verschlossen ist. Ich stehe auf ("get off the leaves"), durchsuche den Blätterhaufen und finde einen Schlüssel, auf dem das Wort "LOCKER" und die Zahl 10 stehen.



Long Hall:

Bei der Untersuchung des Tisches finde ich eine Glasschachtel, in der sich ein Kuchen befindet. Auf dem Deckel stehen die Worte "EAT ME" über dem Bild eines Mädchens, das so groß ist wie ein Baum. Die Flasche mit dem Zaubertrank nehme ich auch mit. Auf ihr stehen die Worte "DRINK ME" über dem Bild eines ganz kleinen Mädchens.

Music Room:

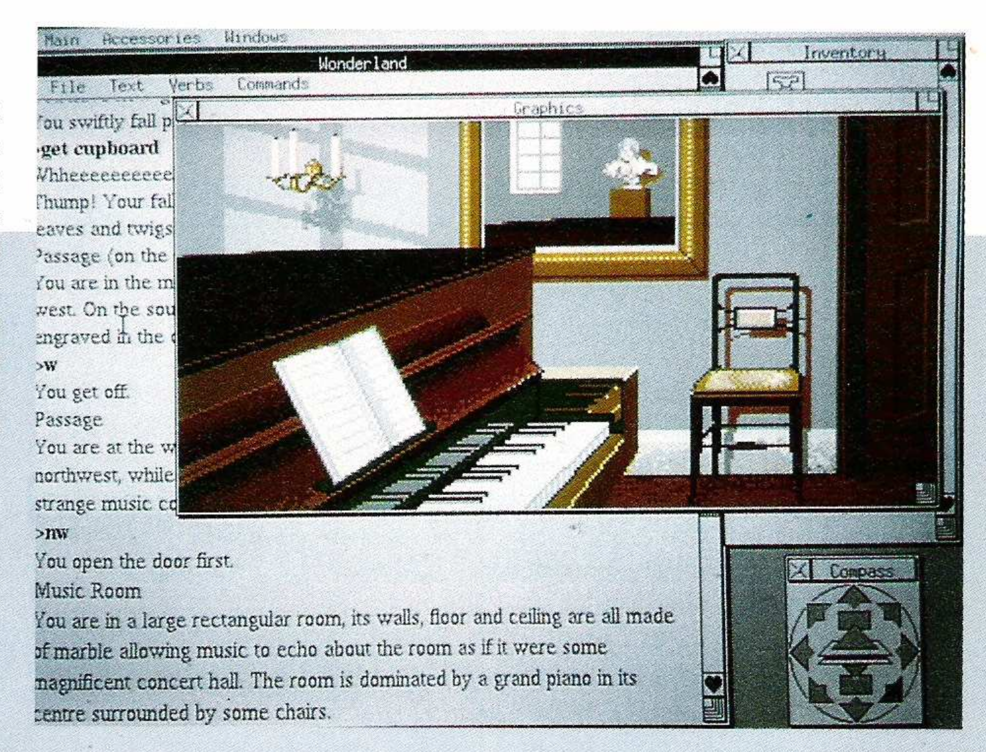
Hier tanzen die Stühle zu der Musik, die ein Klavier automatisch spielt. Ich öffne zunächst das Klavier und finde einen "key in C" und einen "key in G" ("key" = Schlüssel, Tonart und Taste). Den G-Schlüssel kann ich aber nicht erreichen. Ich warte nun, bis sich ein Stuhl neben dem Klavier befindet, nehme das Notenblatt, woraufhin die Stühle aufhören zu tanzen, und stelle mich auf den Stuhl ("stand on the chair"). Ich öffne die Flasche mit dem Zaubertrank, trinke den Inhalt und werde prompt kleiner.
Nun kann ich ins Klavier klettern und den G-Schlüssel holen (15/19). Bevor ich wieder größer werde, klettere ich aus dem Klavier heraus.

Long Hall:

Hier warte ich bis das Kaninchen wieder erscheint. Es läßt einen blauen Fächer und ein Paar blaue Handschuhe fallen. Beides nehme ich mit.

Broom Cupboard:

Mit dem C-Schlüssel kann ich die Tür zur Besenkammer aufschließen. Hier finde ich einen "Kartenschuh", der Spielkarten aufnehmen kann. Außerdem nehme ich den Kleiderbügel und den Overall mit.



Long Halls:

Hier schließe ich die winzige Tür mit dem G-Schlüssel auf. Da ich zu groß bin, um den kleinen Overall anzuziehen, öffne ich den Fächer und wedele mit ihm ("wave fan") (5/24). Ich bin nun klein genug und ziehe den Overall an, woraufhin das Kaninchen erscheint, mich für Mary-Anne hält und mich auffordert, zu seinem Haus zu laufen und ein Paar rosa Handschuhe und einen Fächer zu holen. Es sagt mir, daß es auf mich in der Eingangshalle des königlichen Palastes wartet. Bevor das Kaninchen wegläuft, wirft es mir noch einen Schlüssel zu (3/27). Nun ist der Weg nach Osten frei und ich kann das Wunderland betreten.

By the Palace Gates:

Hier werde ich vom Herzbuben begrüßt, der mir den Auftrag gibt, die Siruptörtchen aus der Speisekammer der Herzkönigin zu holen. Er verspricht, mir zu zeigen, wie ich meinen Traum vollenden und Wunderland verlassen kann. Auf einem Stock befindet sich ein Insekt. Ich nehme es, woraufhin es verschwindet und den Stock zurückläßt, den ich nun aufnehmen kann. Nun gehe ich zum Haus des Kaninchens.

Front Garden/Rabbit's House:

Auf dem Messingschild an der Tür steht "W. RABBIT". Ich nehme die Wäscheklammer und die Wäscheleine, die ich vom Baum losbinde. Die Haustür läßt sich mit dem Haustürschlüssel öffnen, den mir das Kaninchen gegeben hat.

Kitchens:

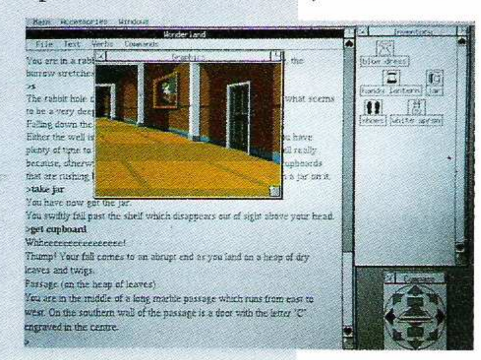
Hier nehme ich das herumliegende Frühstücksei und die Tasse aus dem Schrank mit.

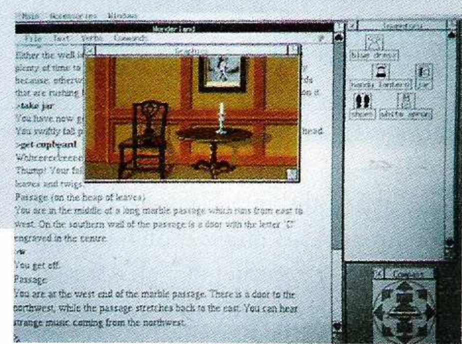
Garden Shed:

Ich gehe durch den Garten hinter dem Haus in den Schuppen, wo mir ein Schraubstock ins Auge fällt. Mit diesem Gerät biege ich den Kleiderbügel gerade ("put the coat hanger in the vice, straighten the coat hanger and open the vice") (8/35). Nun kehre ich ins Haus zurück und begebe mich auf den Flur im Obergeschoß.

Landing:

Hier öffne ich die Standuhr und finde die Karo 6, die erste von allen 13 Karo-Spielkarten, die ich im Laufe des Spiels finden muß. Sobald ich die Karte nehme, verschwindet diese automatisch im "Kartenschuh" (1/36). Außerdem nehme ich den Beutel für die rechte Hand ("right hand pouch") mit. Die Tür zum Schlafzimmer des Kaninchens ist leider abgeschlossen, und der Schlüssel steckt von innen im Schlüsselloch. Da mir sofort ein Spalt unter der Tür auffällt, wende ich den





alten Trick an: ich lege das Notenblatt in den Spalt ("put sheet of music in gap"), stecke den geradegebogenen Kleiderbügel ins Schlüsselloch, so daß der Schlüssel herausfällt. Nun nehme ich das Notenblatt wieder auf und gelange so in den Besitz des Schlüssels, mit dem ich nun die Schlafzimmertür aufschließen kann (6/42).

White Rabbit's Bedroom:

Hier finde ich die gewünschten Gegenstände, den rosa Fächer (4/46) und die rosa Handschuhe (4/50), sowie eine Quarzflasche, die einen Zaubertrank enthält. Außerdem fällt mein Blick auf eine weiße Flüssigkeit, die ich aber nicht mitnehmen kann, und die erst später von Bedeutung ist. Nun verlasse ich das Haus des Kaninchens und begebe mich zum Palast, um die Sachen abzuliefern.

Palace Grounds:

Hier entdecke ich außer einem Paar Gartenhandschuhen, die ich mitnehme, eine abgeschlossene Holztür in der Hecke, die aber auf dieser Seite kein Schlüsselloch hat.

In front of the Palace:

Der Brunnen ist von einem Nebel von Brausepulver umgeben. Um ein wenig von dem Pulver aufzufangen, halte ich die Tasse in den Nebel ("hold the cup in the mist") (3/53).
Jetzt versuche ich, in den Palast zu kommen, was aber noch nicht gelingt, da ich dazu einen Paß benötige. Dieser liegt gut versteckt im Haus der Herzogin. Auf dem Weg dorthin fällt mir eine etwa 30 Fuß hohe Ulme auf, die später noch von Bedeutung sein wird.

Lounge/Duchess' House:

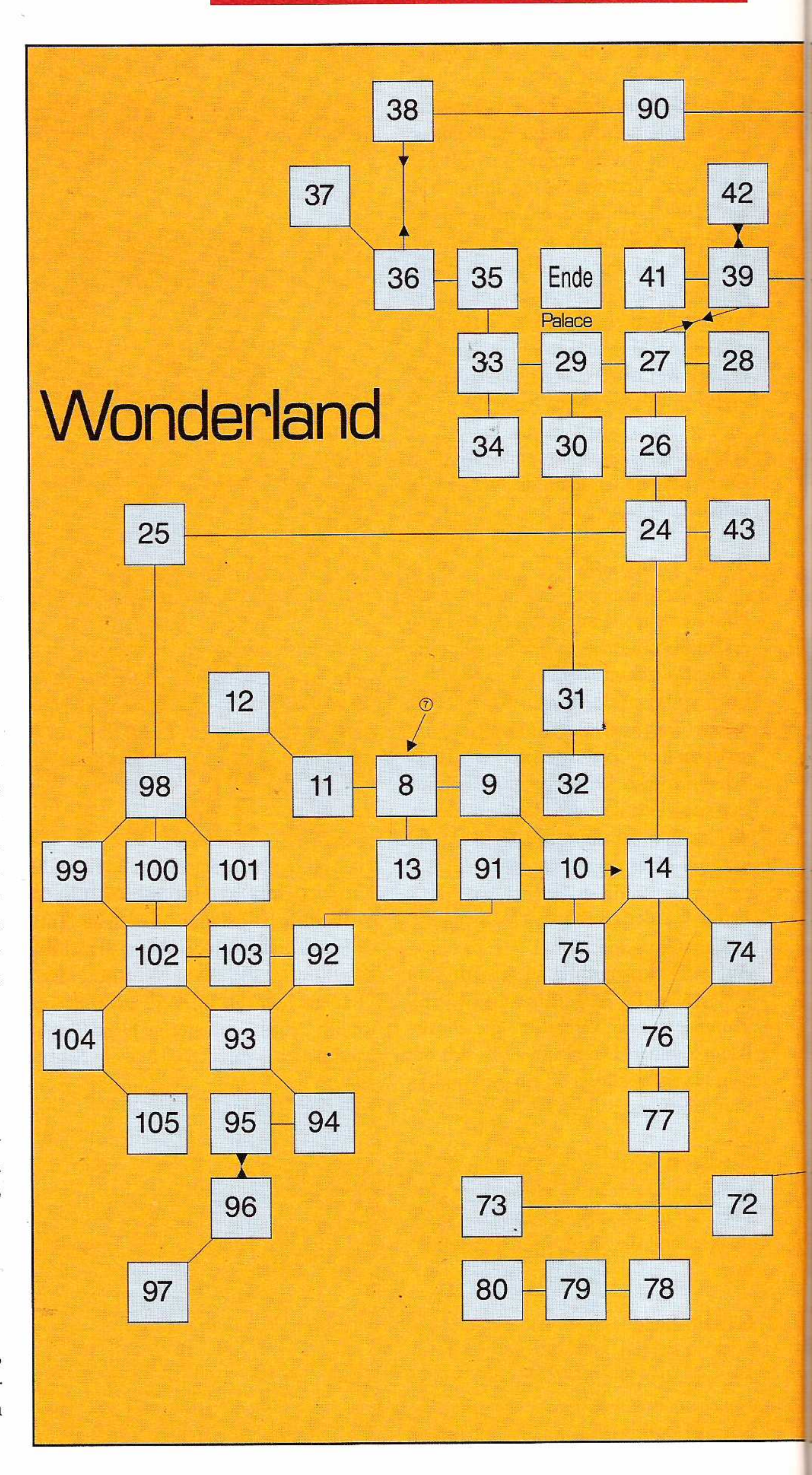
Die Eingangstür zum Haus der Herzogin kann man einfach öffnen. Von hier nehme ich das rote Brillenetui mit ("glasses case"). Um an die Spielkarte - die Karo 2 - zu kommen, muß ich die Gazetten vom Tisch nehmen, die ich aber sofort wieder ablegen kann. Nun nehme ich die Karo 2, die - wie auch die folgenden Karten - automatisch im "Kartenschuh" verschwindet (2/55).

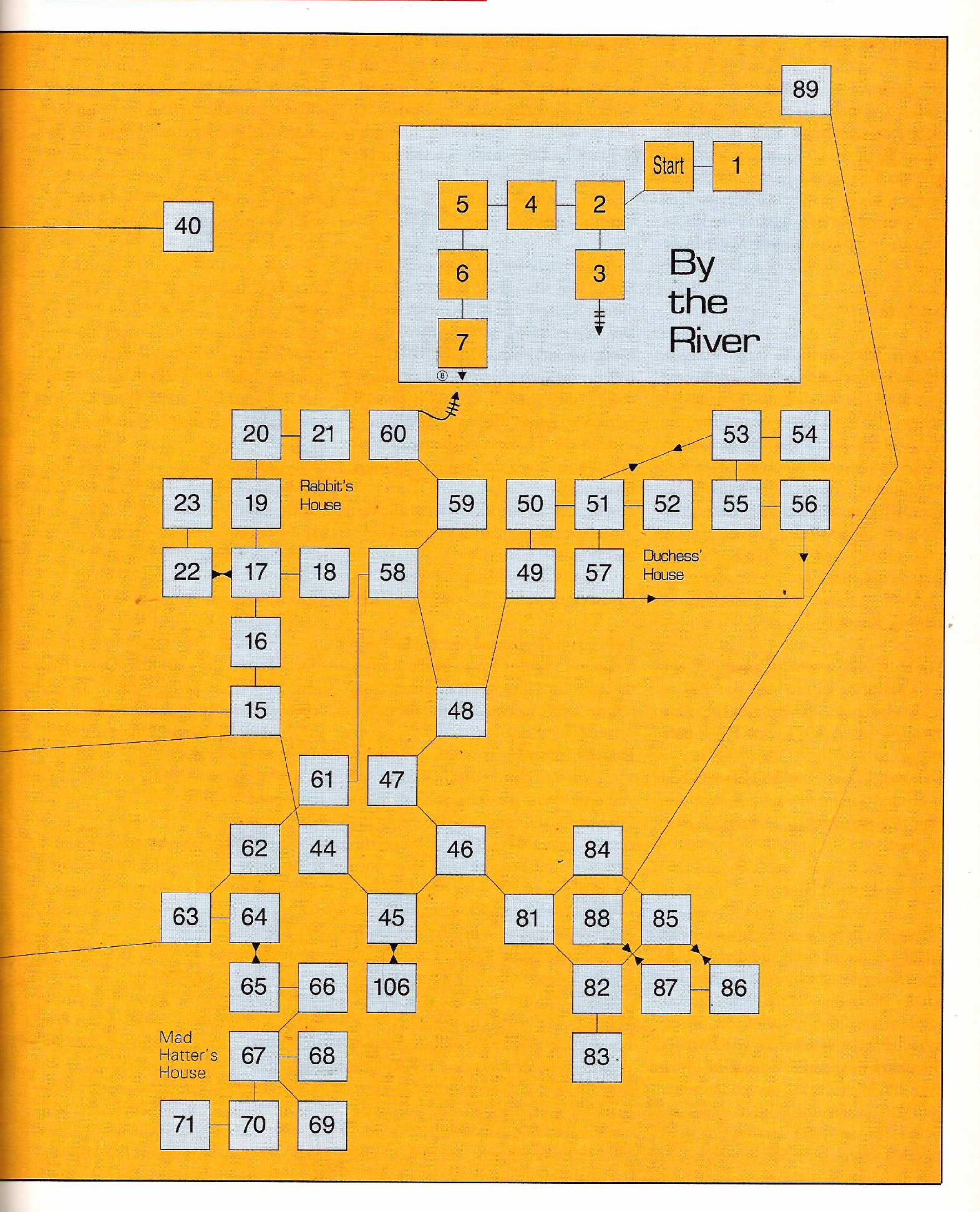
Dining Room:

Hier kann ich in einer Glasvitrine den gesuchten Paß sehen, aber nicht nehmen, da mir der Schlüssel noch fehlt. Ich gehe also erst einmal nach oben.

Duchess' Bedroom:

Unter dem Bett liegt ein Paar Hausschuhe, die ich, nachdem ich meine Schuhe ausgezogen habe, anziehe (1/56). Nun kann ich mich auf leisen Sohlen bewegen.




89
Start
1
5
4
2
6
3
By the River
7
8
40
20
21
60
53
54
Rabbit's House
23
19
59
50
51
52
55
56
22
17
18
58
49
57
Duchess' House
16
15
48
61
47
62
44
46
84
63
64
45
81
88
85
65
66
106
82
87
86
Mad Hatter's House
67
68
83
71
70
69

Cook's Bedroom:

Um in die Küche des Hauses zu gelangen, muß ich jetzt die Gartenhandschuhe anziehen und dann nach Osten in den Speisenaufzug gehen. Da mich über kurz oder lang Gerüche aus der Küche zum Niesen bringen, stecke ich mir die Wäscheklammer auf die Nase (5/61). Jetzt ziehe ich am Seil (2/63) und gelange nach Westen in die Küche.

Kitchen:

Da hier Teller durch die Gegend fliegen, ist dies kein sicherer Ort, also erledige ich so schnell wie möglich das Nötigste: ich nehme das Tranchiermesser, öffne den Kühlschrank, nehme die Schlagsahne mit Hilfe des Marmeladenglases sowie den Krug und schließe den Kühlschrank, bevor die Tür zuweht und mich verrät. Nun muß ich nur noch den Glasschlüssel an mich nehmen und kann die Küche über den Speisenaufzug wieder verlassen.

Dining Room:

Mit Hilfe des Glasschlüssels kann ich nun die Glasvitrine öffnen und den Paß an mich nehmen (16/79). Jetzt ziehe ich meine Schuhe wieder an und lege die Hausschuhe ab.
Südwestlich vom Haus der Herzogin liegt noch eine Gartenforke auf dem Weg. Auf dem Rückweg zum Palast halte ich noch an beim...

Horse Chestnut Tree:

Wenn man sich die Schlagsahne ansieht, erhält man den Hinweis, daß dies das Lieblingsfressen der Cheshire Cat ist. Also lege ich die Schlagsahne auf die Untertasse, woraufhin die Katze erscheint, die Schlagsahne aufleckt und wieder verschwindet. Seltsamerweise befindet sich auf der Untertasse ein Stück Zucker, das ich mitnehme (6/85). Außerdem finde ich hier auch den Beutel für die linke Hand ("left hand pouch"). Nun kann ich in den Palast gehen.

Eastern Hall/Palace:

Ich zeige dem Wächter den Paß, woraufhin das Kaninchen erscheint, dem ich den Fächer und die rosa Handschuhe gebe (6/91). Zum Dank erhalte ich von ihm einen Pinsel.

Central Hall:

Hier untersuche ich das Wappen ("coat of arms") und sehe darauf zwei Herzkarten, die mit Schläger und Ball Krocket spielen. Den Mantelhaken, an dem das Wappen hängt, nehme ich mit.
Es fällt mir auch eine Liste der Geschworenen ("jury roster") auf, auf der meine Spielkarten in der Reihenfolge aufgelistet sind, in der ich sie aufgenommen habe. Dies ist am Ende des Spiels von großer Bedeutung.
Von hier aus schaue ich noch kurz in den Thronsaal, in dem ich aber noch nicht weiterkomme.

Conservatory:

Der einzige Gegenstand, der von hier mitgenommen werden kann, ist die Kurbel, die man im Uhrzeigersinn drehen muß ("turn handle clockwise") (6/97).

Palace Kitchens:

Auf dem Weg in die Küche sehe ich in der "Banquet Hall" eine Kristalltruhe, in der eine Einladung liegt. Da die Truhe verschlossen ist, benötige ich also einen Schlüssel.
In der Küche begegne ich dem königlichen Küchenchef, der sehr besorgt mit einem Stück Papier herumwedelt. Ich frage ihn also nach dem Papier, und er erzählt mir, daß er für die Majestät ein Tablett Siruptörtchen herstellen muß.
Leider fehlen ihm die Zutaten, die auf dem Zettel stehen: Mineralwasser mit Kohlensäure, Zucker, Mehl, Schmalz, Sirup und Brotkrümel. Da ich den Zucker bereits habe, gebe ich ihn dem Küchenchef (5/102). Bevor ich gehe, nehme ich noch das Steak mit.

Steps:

Nun gehe ich die Kellertreppe hinunter und schließe die Kellertür mit dem hier hängenden Kellerschlüssel auf. Da auf der anderen Seite der Tür etwas liegt, das ein Öffnen der Tür von dieser Seite verhindert, kann ich also nicht in den Keller gelangen. Ich gehe wieder nach oben und begebe mich in die

Guards' Quarters:

Hier befinden sich 13 abgeschlossene Schließfächer. Da ich den Nummer-10-Schlüssel habe, schließe ich Fach Nummer 10 auf und finde den Schlüssel für Fach 3. In Fach 3 liegt eine weitere Spielkarte, die Karo 7 (3/105) und der Schlüssel zu Fach 7, in dem sich ein Paar Stiefel befindet, das ich mitnehme. Man darf mit den Stiefeln allerdings nicht am Wächter vorbei das Schloß verlassen. Jetzt untersuche ich die obere Etage des Palastes.

Queen's Bedroom:

Eine weitere Karte - die Karo Dame - gelangt in meinen Besitz (4/109). In der Schublade des Nachtschrankes der Königin ("queenside drawer") finde ich einen hölzernen Schlüssel.

Bathroom:

Aus dem Spiegelkabinett nehme ich die große Linse und die Flasche Nagellackentferner. Nun geht es weiter nach oben in das

Royal Observatory:

Hier liegt die fünfte Karte, die Karo 4 (5/114). Ich öffne das Brillenetui, in dem ich eine kleine Linse finde, die ich zunächst mit der großen Linse hier ablege, da ich nicht groß genug bin, um durch das Teleskop zu schauen. Nun verlasse ich den Palast lege aber vorher die Stiefel in der "Eastern Hall" ab. Nun muß ich mich in den von einer Mauer umgebenen Garten bequemen.

Walled Garden:

Um dort hineinzukommen, gehe ich zum Baumhaus ("Tree House"), öffne die Tür, gehe nach Westen auf den Ast ("Out on a Limb"), befestige die Wäscheleine am Ast ("tie washing line to limb") und klettere nach unten. Bevor ich nun weitergehen kann, lasse ich die Leine los ("drop washing line"). Im Garten fällt mir ein Igel auf, den ich aber zunächst in Ruhe lasse. Die hölzerne Falltür hat ein kleines Loch am Rand, in das ich den Haken aus dem Palast stecke. Jetzt kann ich am Haken ziehen ("pull hook") und die Falltür läßt sich öffnen (10/124). Durch einen Geheimgang gelange ich nun in den Keller des Palastes.

Cellar:

Auf dem Tisch steht eine grüne Flasche, die das gesuchte Mineralwasser enthält. Man sollte sie eigentlich nicht öffnen, denn dann verliert sie schnell ihre Kohlensäure. Jetzt sehe ich auch, was die Kellertür blockiert hat - ein Keil, den ich entferne. Nun öffne ich die Kellertür (11/135) und gehe die Treppe hinauf in den Palast.

Palace:

In der Küche gebe ich dem Chef die grüne Flasche (10/145). Jetzt gehe ich über den Geheimgang in den Garten zurück.
Mit Hilfe der Wäscheleine klettere ich wieder auf den Ast ("get washing line, climb up and drop washing line"). Nun gehe ich zum

Giant Mushroom:

Die Raupe, die mir den Zugang zum Riesenpilz versperrt, kann ich mit deren Lieblingsspeise, dem Brausepulver, vertreiben ("give sherbet to caterpillar") (5/150). Der Pilz hat eine linke und eine rechte Seite.

Ich muß jetzt mit großer Sorgfalt vorgehen: mit dem Tranchiermesser schneide ich ein Stück der linken Seite des Pilzes ab und lege dieses Teil sofort in den Beutel für die linke Hand ("cut left side with carving knife", "put chunk into left hand pouch"). Dies wiederhole ich noch zweimal, so daß ich insgesamt 3 Pilzstücke im Beutel für die linke Hand habe. Nun schneide ich ebenfalls 3 Stücke von der rechten Seite ab und lege diese in den Beutel für die rechte Hand. Es ist wichtig, die Stücke getrennt aufzubewahren, da sie sich äußerlich nicht unterscheiden, in ihrer Wirkung aber ganz verschieden sind.

Path/Walled Garden:

Ich gehe zum Pfad nordwestlich des Walnußbaumes. Mit Hilfe des Tranchiermessers kann ich den Ziegelstein aus der Mauer lösen ("get brick with knife"). Man sollte dies aber nicht tun, bevor man nicht die Pilzstücke geholt hat, da das Lösen des Ziegelsteines das Messer stumpf macht. Im Loch in der Mauer liegt die nächste Spielkarte, die aber in den Garten fällt, wenn man versucht sie zu nehmen. Also gehe ich auf dem bereits beschriebenen Weg in den Garten und hole meine sechste Karte, die Karo 9 (6/156).

By the River:

Hier sitzt ein junger Hund, der darauf wartet, daß ich mit ihm spiele. Also werfe ich den Stock, den er aus dem Fluß zurückholt. Ich bemerke etwas Glänzendes in seinem Maul. Es handelt sich um einen silbernen Schlüssel, den der Hund aber nur hergibt, wenn ich ihm das Steak gebe (7/163).

Back Garden/Rabbit's House:

Nun muß ich noch einmal kurz zum Haus des Kaninchens zurückgehen und mit der Gartenforke den Komposthaufen durchsuchen ("search the compost heap with the gardening fork"). Ich finde die siebte Spielkarte, die Karo 8 (7/170).

Wiggly-waggly Path (Treacle Well):

Jetzt geht's zum Sirupbrunnen. Ich nehme das Seil, binde den Krug fest ("tie rope to jug") und lasse den Krug los ("drop jug"). Jetzt befestige ich die Kurbel an der Winde ("tie winch handle to winch") und drehe die Kurbel im Uhrzeigersinn ("turn handle clockwise"). Der Krug senkt sich jetzt in den Brunnen hinab. Nun muß ich die Kurbel nur noch entgegen dem Uhrzeigersinn drehen ("turn handle anticlockwise"), und der Krug kommt voll Sirup wieder herauf. Ich nehme den Krug (9/179), binde ihn vom Seil los und lasse das Seil gehen. Nun gehe ich durch den Fluß zum Bau des Bibers.

Mad Hatter's House:

Am "Disused Beaver's Hole" öffne ich die Luke und gehe nach oben in den Schrank ("In a Cupboard"). Aus dem Kübel nehme ich das Schmalz mit. In der Küche finde ich eine Teetruhe, im Frühstückszimmer falte ich die Serviette, damit die Brotkrümel nicht herausfallen ("fold the napkin, get the napkin"). Im Hutzimmer befindet sich noch ein kleiner Sack aus Segeltuch ("canvas sack"). Nun verlasse ich das Haus des verrückten Hutmachers durch die Vordertür und gehe zur verrückten Teaparty.

Mad Tea Party:

In der Teekanne befindet sich eine Haselmaus, die auf einer Spielkarte sitzt. Ich klettere auf den Tisch. Nun muß ich mich kleiner machen, damit ich in die Teekanne klettern kann:
Ich esse ein Stück von der rechten Seite des Pilzes, das sich in dem Beutel der rechten Hand befindet. Nun bin ich klein genug, um auf die Teekanne zu klettern ("get on the teapot"). Um hineinzugelangen, esse ich ein weiteres Pilzstück aus dem Beutel für die rechte Hand ("enter pot") (6/185). Da die Maus schläft, sage ich irgendetwas, z.B. say ."hello".
Die Maus bewegt sich und ich kann die Karo 10 an mich nehmen (8/193). Nun klettere ich wieder aus der Teekanne heraus und auf den Tisch zurück ("climb out of the teapot", "get off the teapot"). Um vom Tisch auf den Boden zu gelangen, muß ich größer werden, also esse ich ein Stück Pilz aus dem Beutel für die linke

aus dem Beutel für die linke Hand. Jetzt kann ich zum Haus des verrückten Hutmachers zurückkehren.

Under a Footbridge:

Auf dem Rückweg in den Palast nehme ich noch eine weitere Spielkarte mit, den Karo Buben (9/202). Nun kehre ich zum Palast zurück.

Palace Kitchens:

Hier liefere ich den Krug mit Sirup (15/217), die Serviette mit den Brotkrümeln (20/237) und das Schmalz (25/262) beim Küchenchef ab.

Royal Observatory:

Mit Hilfe der Teetruhe bin ich nun groß genug, um an das Teleskop zu gelangen. Ich stelle die Truhe ab, stelle mich drauf ("stand on tea chest"), lege die große Linse ins große Ende des Teleskops und die kleine Linse ins kleine Ende ("put the large lens into the large end and the small lens into the small end") (7/269). Jetzt kann ich durch das Teleskop schauen ("look through



Start: River Bank
1 Pear Grove
2 Country Lane
3 Country Lane
4 Field
5 Just inside Rabbit Hole
6 Rabbit Hole
7 Falling Down the Well
8 Passage
9 Passage
10 Long Hall
11 Passage
12 Music Room
13 Broom Cupboard
14 By the Palace Gates
15 In the Woods
16 Front Garden
17 Hall
18 Lounge
19 Kitchen
20 Back Garden
21 Garden Shed
22 Landing
23 White Rabbit's Bedroom
24 Palace Driveway
25 Palace Grounds
26 In Front of the Palace
27 Eastern Hall
28 Guards' Quarters
29 Central Hall
30 Throne Room
31 Tunnel
32 Tunnel
33 Western Hall
34 Conservatory
35 Banquet Hall
36 Palace Kitchens
37 Pantry
38 Steps
39 Landing
40 Bathroom
41 Queen's Bedroom
42 Royal Observatory
43 Tailor's Cottage
44 Rickety Bridge
45 Giant Elm Tree
46 Wiggly-Waggly Path
47 Wiggly-Waggly Path (Well)
48 Wiggly-Waggly Path
49 Outside a Kitchen
50 Front of the Duchess' House
51 Lounge
52 Dining Room
53 Landing
53 Landing
54 Duchess' Bedroom
55 Cook's Bedroom
56 Dumb Waiter
57 Kitchen
58 Wiggly-Waggly Path
59 Wiggly-Waggly Path
60 Wiggly-Waggly Path
61 Spring
62 In the River
63 By a Beaver's Hole
64 Disused Beaver's Hole
65 In a Cupboard
66 Kitchen
67 Breakfast Room
68 Hat Room
69 Dinner Room
70 Meandering Footpath
71 Mad Tea Party
72 Under a Footbridge
73 In the River
74 Sycamore Tree
75 Old Tree
76 Horse Chestnut Tree
77 Footbridge
78 South of the Footbridge
79 Giant Oak
80 By the River
81 Footpath
82 Clearing
83 Giant Mushroom
84 Path (red brick)
85 Walnut Tree
86 Tree House
87 Out on a Limb
88 Walled Garden
89 Secret Passage
90 Cellar
91 Passage
92 Rose Trees
93 Glade
94 Rocky Path
95 Cliff Edge
96 Rock Ledge
97 Small Cove
98 North of the Duck Pond
99 West of the Duck Pond
100 Duck Pond
101 East of the Duck Pond
102 South of the Duck Pond
103 Garden Path
104 Croquet Green
105 Under the Bramble Hedge
Ende: Courtroom

telescope") (12/281). Um besser sehen zu können, muß ich aber noch das linke Auge schließen. Ich drehe das Teleskop nun so lange, bis es nach Südosten zeigt. Mein Blick fällt auf das Baumhaus und ich kann jetzt dank des Teleskops eine Spielkarte an einem Nagel hängend erkennen. Bevor ich den Palast durch den Keller verlasse, nehme ich noch die Stiefel aus der "Eastern Hall" mit.

Walled Garden:

Hier ziehe ich die blauen Handschuhe an, öffne den Segeltuchsack, nehme den Igel, lege ihn in den Sack und schließe den Sack.

Tree House:

Ich stecke meinen Arm durch das Loch ("put arm through hole"), und die Karo 9 kommt in meinen Besitz (10/291).

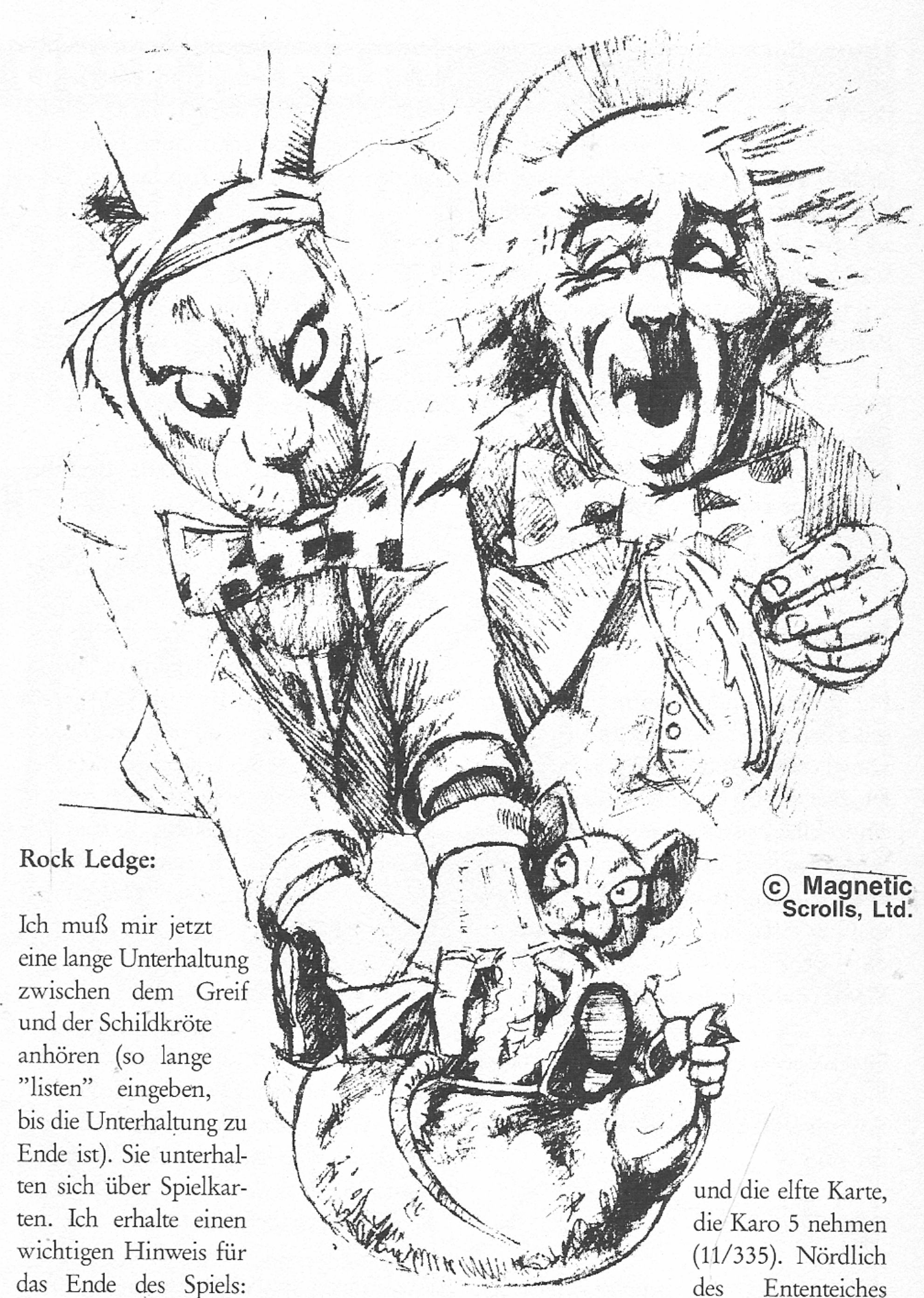
Old Tree:

Am alten Baum kann ich die Silbertür mit dem silbernen Schlüssel aufschließen. Ich gelange wieder in die "Long Hall", in der ich am Anfang des Spieles war. Hier esse ich ein Pilzstück aus dem Beutel der rechten Hand, werde kleiner und kann jetzt durch die winzige Tür nach Westen gehen.

Passage:

Hier arbeiten drei Pik-Karten als Gärtner, die die weißen Rosen rot anmalen. Ich esse ein Pilzstück aus dem Beutel der linken Hand, werde größer und kann jetzt den Gärtnern helfen ("help the gardeners"), da ich ja den Pinsel vom Kaninchen habe (13/304). Zum Dank erhalte ich einen Beutel Mehl. Da ich den Pinsel später noch benötige, reinige ich ihn gleich. Dazu öffne ich die Flasche mit dem Nagellackentferner und tauche den Pinsel hinein ("dip the paint brush into the nail varnish remover") (8/312).

Den schlafenden Greif, der einen Adlerkopf und Adlerflügel, sowie den Körper eines Löwen hat, wecke ich.



Rock Ledge:

Ich muß mir jetzt eine lange Unterhaltung zwischen dem Greif und der Schildkröte anhören (so lange "listen" eingeben, bis die Unterhaltung zu Ende ist). Sie unterhalten sich über Spielkarten. Ich erhalte einen wichtigen Hinweis für das Ende des Spiels: Bei der Gerichtsverhandlung gegen die Haselmaus hat sich eine niedrigere Spielkarte erfolgreich gegen eine höhere verteidigt, die Karo 6 gegen das Karo As. Der Grund liegt darin, daß die Karo 6 eher im Gericht war als das Karo As und daher mehr Gewicht hatte.

Duck Pond:

Bevor ich zum Ententeich gehen kann, tausche ich die Schuhe gegen die Stiefel aus. Nun kann ich den Teich betreten (12/324) und die elfte Karte, die Karo 5 nehmen (11/335). Nördlich des Ententeiches kann ich jetzt die Tür in der Hecke mit dem hölzernen Schlüssel aus dem Schlafzimmer der Königin aufschließen.
Bevor ich den Palast erneut betrete, ziehe ich die Stiefel aus, lege sie ab und ziehe die Schuhe wieder an. Auf dem späteren Rückweg muß man dann um den Teich herumgehen.

Hier klettere ich auf den Thron der Königin, esse ein Pilzstück aus dem Beutel der linken Hand, werde größer und kann nun am Klingelzug ziehen ("pull bell pull").

Throne Room/Tunnel:

Die Wand hinter den Thronen öffnet sich und gibt den Weg in einen Tunnel frei (5/340). Hier liegen die zwölfte Karte, der Karo-König (12/352) und ein roter Schlüssel, mit dem man die Zimmertür der Wächter abschließen kann.

Palace Kitchens:

Nun kann ich dem Küchenchef das noch fehlende Mehl geben (30/382). Er macht sich sofort daran, die Siruptörtchen zu backen. Bevor er mich wegschickt, wirft er mir noch den Kristallschlüssel zu (zweimal "catch the crystal key" eingeben).

Banquet Hall:

Mit diesem Schlüssel öffne ich die Kristalltruhe und erhalte eine Einladung zum königlichen Krocketspiel (3/385). Um Krocket spielen zu können, benötige ich einen Schläger und einen Ball. Der Ball ist der Igel im Sack, den Schläger muß ich mir jetzt besorgen. Dazu muß ich noch einmal ins Haus des Kaninchens gehen.

White Rabbit's Bedroom:

Den ja bereits gereinigten Pinsel tauche ich hier in die weiße Flüssigkeit und male das Frühstücksei weiß an (7/392). Jetzt gehe ich zum

Giant Elm Tree:

Auf der Quarzflasche befindet sich das Bild einer Person mit einem extrem langen Hals. Also öffne ich die Flasche und trinke den Zaubertrank. Jetzt lege ich das angemalte Frühstücksei in den Mund und warte bis mein Hals so lang ist, daß sich mein Kopf in den Baumwipfeln befindet. Jetzt gebe ich das Ei aus dem Mund ins Nest ("drop breakfast egg into the nest") und warte, bis mein Hals wieder auf Normalgröße schrumpft. Nun warte ich, bis sich meine Punktzahl erhöht (19/411). Inzwischen hat die Taube das Ei bebrütet. Ich öffne die Glasschachtel und esse den Kuchen, ich wachse und kann den Flamingo aus dem Nest nehmen (8/419). Jetzt muß ich nur noch warten, bis ich wieder auf Normalgröße schrumpfe. Nun habe ich den Schläger zum Krocketspiel.

South of Duck Ponds:

Ich zeige dem Wärter meine Einladung, warte, bis die ersten Gäste eintreffen ("Guests are starting to arrive ...") und gehe dann nach Südwesten.

Croquet Green/Under the Bramble Hedge:

Nachdem ich mir lang und breit die Regeln angehört habe, öffne ich meinen Sack, nehme den Igel heraus, lege ihn ab und schlage ihn mit dem Flamingo ("hit the hedgehog with the flamingo"). Da mein Igel nach Südosten weggerollt ist, folge ich ihm und schlage ihn erneut mit dem Flamingo, woraufhin er in ein Loch rollt, in dem sich die letzte Spielkarte, das Karo As, befindet (15/434). Ich nehme die Karte (13/447) und verlasse die Gegend auf schnellstem Wege.

Tailor's Cottage:

Da ich im Besitz aller Karokarten bin (engl.: suit of diamonds; suit bedeutet aber auch Anzug), kann ich nun zum Schneider gehen. Hier hängt der Overall des Küchenchefs, in dem sich der Schlüssel zur Speisekammer befindet.

Aus meinen Spielkarten ist nun ein wunderschöner Anzug geworden, den ich dem Schneider gebe (16/463), woraufhin er das Haus verläßt und ich den Speisekammerschlüssel nehmen kann (5/468). Nun gehe ich in den Palast.

Eastern Hall:

Da ich nun die Siruptörtchen stehlen möchte, schließe ich zunächst die Tür zum Zimmer der Wächter mit dem roten Schlüssel ab, damit sie mich nicht festnehmen können (4/472).

Palace Kitchens/Pantry:

Ich schließe die Tür zur Speisekammer auf, gehe hinein und nehme die Törtchen (8/480). Ich warte, der Herzbube erscheint, beglückwünscht mich und schubst mich in das Gerichtszimmer.
Ich werde angeklagt, die Törtchen gestohlen zu haben. Die Liste der Geschworenen wird vorgelesen, es sind die Karokarten, genau in der Reihenfolge, in der ich sie aufgenommen habe. Diese Reihenfolge muß man sich unbedingt aufschreiben. Der lange Text ist ziemlich unwichtig. Die Gerichtsverhandlung läuft so ab, daß eine Karokarte eine Anklage vorbringt und ich dann eine andere Karte auswählen muß, die erfolgreich die Anklage abweist. Beide Karten verschwinden dann. Ich erinnere mich an das Gespräch zwischen dem Greif und der Schildkröte. Man muß jeweils die Karte auswählen, die man genau vor der Karte, die die Anklage vertritt, aufgenommen hat. Zum besseren Verständnis ist hier ein Beispiel:

Courtroom:

Die Reihenfolge, in der ich die Karten aufgenommen habe, war:
6, 2, 7, Dame, 4, 9, 8, 10, Bube, 3, 5, König, As.
Die erste Anklage wird nun von der 7 vorgetragen, also wähle ich zur Verteidigung die 2 ("choose the 2 of diamonds") (1/481).
Die nächste Anklage wird von der 5 vorgebracht, also wähle ich die 3 zur Verteidigung (2/483).
Jetzt klagt mich der Bube an, also wähle ich die 10 (3/486).
Nun klagt mich die 9 an, Verteidiger wird die 4 (4/490).
Der König ist der nächste Ankläger, also wähle ich die 8 (5/495).
Der letzte Ankläger ist das As, also nehme ich die Dame.
Da nun nur noch die 6 vorhanden ist, kann keine neue Anklage mehr laufen, das Gericht löst sich auf und ich kehre zu meiner Schwester Emily zurück (6/501). Damit ist das Spiel mit voller Punktzahl gelöst.

Wolfgang Fröde

USER-REPORT


SEIN POKE FÜR UNENDLICHES LEBEN HAT MICH EBEN EINFACH VÖLLIG ANGENERVT!
ADVEN-TURE
BAY'90

Hier nun also die Kopfnuß, die Euch das Spiel ein wenig erleichtern soll. Damit Ihr auch noch etwas zu tun habt, ist dies auch keine Komplettlösung (jedenfalls bis zu einer bestimmten Stelle, bei der ich im Moment selbst noch festhänge...). Soweit so gut. Wir stehen also am Anfang vor dem Schloß und werden beim ersten Betreten sofort vom Capitano der Wache verhaftet.



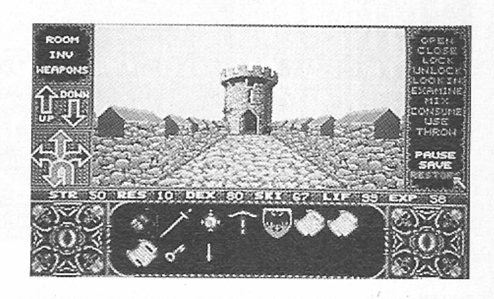
Elvira - Mistress of the DARK

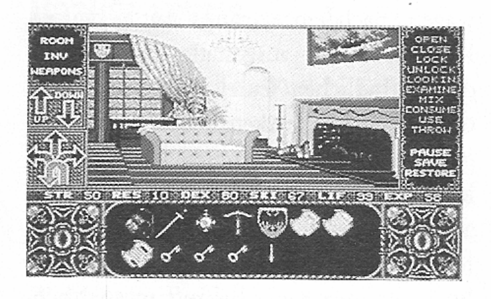
Die nun folgende Sequenz kann man übrigens durch Druck auf die Spacetaste abbrechen, sollte sie sich aber vorher schon einmal angesehen haben, es sind wirklich nette Grafiken dabei! Dann befolgen wir den Rat Elviras und räumen erst einmal den Schloßhof von allen bösen Gesellen. Vorher sollte man allerdings in den Raum gegenüber vom Capitano gehen und sich mit ein paar besseren Waffen ausstatten. Wichtig ist es auch, in jedem Bild, das man betritt, jeden Quadratzentimeter genauestens abzusuchen, da man nur so alle Zutaten für die diversen Zaubertränke findet. Nachdem man dann den Schloßhof von Untoten gereinigt hat (zum Chef der Wache kommen wir später!), lassen wir den Zugang zum Garten und die Türme vorerst unbeachtet und begeben uns durch das Haupttor ins Innere des Schlosses. Dort wenden wir uns zunächst nach links und betreten die Bibliothek, in der wir das dringend benötigte Spruchbuch Elviras finden. Dann betreten wir das direkt gegenüberliegende Wohnzimmer und klauen dort alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Nun in Richtung Küche! Aus der Waffenkammer zur Rechten den großen Schild sowie die Armbrust holen. Diesen Raum benutze ich übrigens im weiteren Spielverlauf als Lager für momentan nicht benötigte Gegenstände, da er recht zentral liegt und schnell zu erreichen ist. Die dort befindliche Ritterrüstung kann man mitnehmen, wenn einem daran gelegen ist, daß der eigene Dexterity-Wert (Geschicklichkeit) steigt. Allerdings ist die Rüstung ziemlich schwer, so daß man nicht mehr allzu viele andere Gegenstände mitschleppen kann. Das Kochbuch übergeben wir nun gleich mal an Elvira und erforschen dann den Rest der Innenräume. Bevor man aber ins erste Stockwerk geht, sollte man sich im Erdgeschoß noch das Kreuz aus dem Altarraum besorgen, da man sonst von einem weiblichen Vampir getötet wird. Nun auch dort oben alle Räume bis auf den mit der Eckzähnigen ausräumen und die gefundenen Sachen in der Waffenkammer deponieren. Man tut sich übrigens mit der Übersichtlich ein wenig leichter, wenn man alle Zauberspruchzutaten, die man findet, in die mitgeführte Tasche steckt, da man sonst schon einige Zeit nach einem bestimmten Teil sucht...

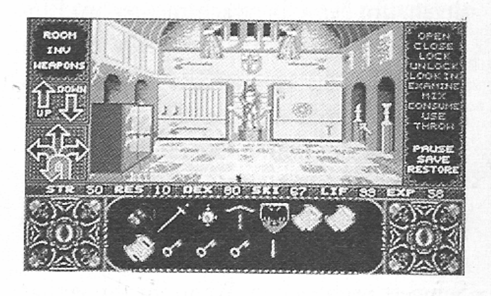
Jetzt schnappen wir uns aus unserem mittlerweile recht ansehnlichen Arsenal die Armbrust und die dazugehörigen Bolzen und begeben uns damit in den Garten. Als Standardausrüstung, die man immer mit sich führen sollte, empfehle ich übrigens das Schwert, den großen Schild und eventuell noch die Tasche. Im Garten angekommen begeben wir uns zu der Zielscheibe und feuern ein paar Bolzen darauf ab, bis uns das Programm mitteilt, daß wir nun ein Meister in dieser Waffengattung sind. Nicht vergessen, die abgefeuerten Pfeile auch wieder einzusammeln! Dann durch das Heckentor und geradeaus, wo wir auf einen der Oberuntoten treffen, der sofort seinen abgerichteten Falken auf uns losläßt!

Wir warten, bis das Vieh in der Luft ist und eine Wendung macht, dann halten wir gelassen mit der Armbrust drauf. Weg ist das Vieh! Wenn wir das Tierchen näher untersuchen, finden wir eine Feder sowie einen der sechs goldenen Schlüssel, die zur Lösung des Spiels unerläßlich sind. Die Armbrustbolzen sind übrigens extrem knapp bemessen. Vergeudet sie auf keinen Fall für die leichten Kämpfe gegen die Schloßwachen, da man in späteren Situationen noch auf sie angewiesen sein wird! Nun geht man in den östlichen Teil des Gartens, wo man eine kleine Hütte findet (in den Irrgarten gehen wir erst später!). Dort alles mitnehmen, eventuell muß man auch mehrmals laufen. Die Leiche des Werwolfopfers genau untersuchen und die Würmer mitnehmen. Auch das kleine silberne Kruzifix, welches neben seiner Hand liegt, auf keinen Fall vergessen! Mit dem Stahlschlüssel aus der kleinen Schatulle öffnen wir nun die verschlossene Tür gegenüber der Zielscheibe. Nach einem kleinen Gerangel mit ein paar muffigen Mönchen stehen wir im Kräutergarten, wo wir alles mitnehmen, was dort so herumliegt. Jetzt verlassen wir den Garten wieder und begeben uns durch die gegenüberliegende Tür hinab in den Keller. Dort suchen wir alle Zellen nach Würmern und Spinnen ab, die unsere Zaubertränke später effektvoll würzen sollen. Auch den in der Folterkammer liegenden Sack voll Salz unbedingt mitnehmen! Auf die Zangen des Foltermeisters muß man leider verzichten, da man sonst getötet wird. In der Küche hat sich nun mittlerweile eine recht unangenehme Zeitgenossin breitgemacht, die nichts besseres zu tun hat, als uns als willkommene Beilage zu ihrer Suppe zu verwenden. Hier wenden wir aber ganz einfach ein altbewährtes Mittel gegen Hexen an, indem wir sie mit einer Handvoll Salz bewerfen. Nun darf uns die liebe Elvira erst einmal eine Alphabetsuppe und einen Kräuterhonig mixen, vorausgesetzt natürlich, daß man alle Zutaten besitzt. Nachdem wir den Buchstabensalat zu uns genommen haben, sind wir in der Lage, Runen zu entziffern, wie zum Beispiel die auf dem Schild über dem Schloßausgang. Der Genuß des Kräuterhonigs versetzt uns



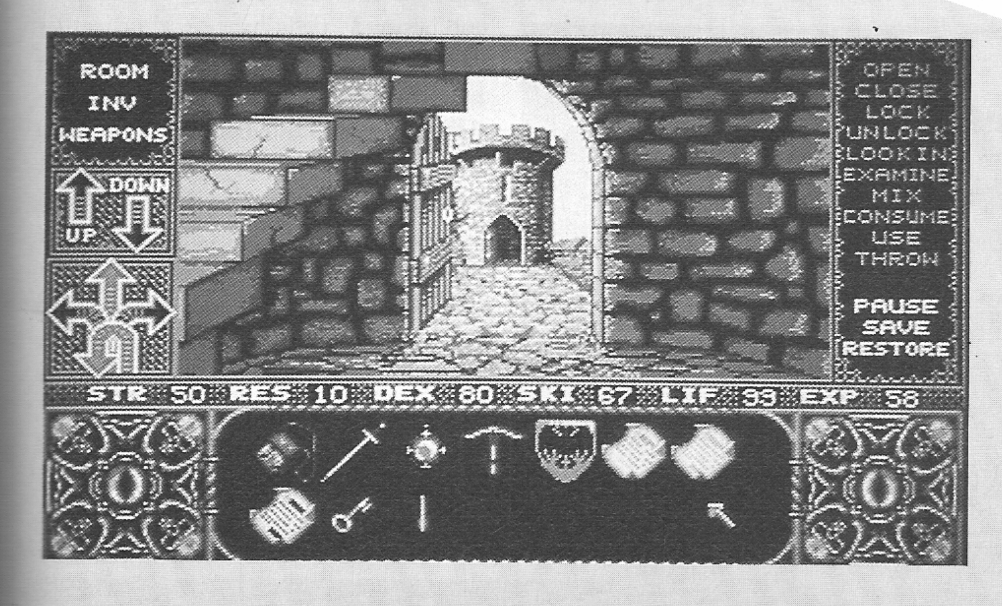




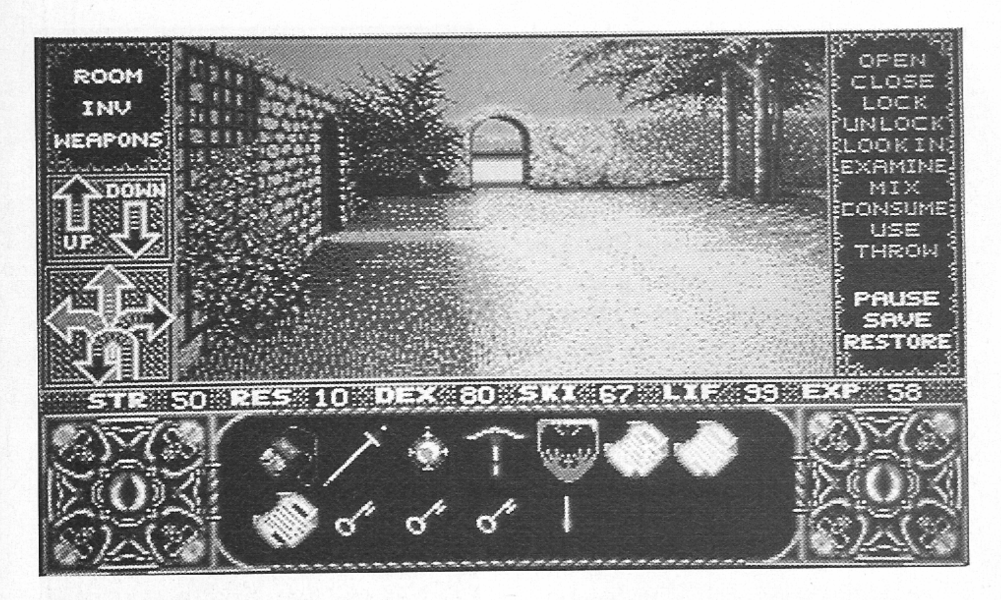


in die Lage, das ultimative Wissen über ALLE Kräuter zu erlangen. So finden wir nun im Garten noch viele andere Zutaten, die uns sonst verborgen geblieben wären! Man kann sich übrigens jeden Zauberspruch mindestens einmal mixen lassen, bis auf "Dorniger Splitter" und "Sanfte Pilze", auf die man getrost verzichten kann und sollte, da man den ersteren von Anfang an besitzt und der andere nichts bringt, außer die Stärke für eine begrenzte Zeit zu erhöhen.

Nun unternehmen wir eine kleine Exkursion in die Schmiede, wo wir das silberne Kruzifix in den Schmelztiegel legen und diesen auf das Schmiedefeuer stellen. Nun tauchen wir einen Armbrustbolzen in den Tiegel und besitzen nun eine wirkungsvolle Waffe gegen den Werwolf in der Scheune. Nachdem wir diesen von seinem pelzigen Dasein erlöst haben, finden wir dort hinter einem Mauerstein einen weiteren Schlüssel. Irgendwo im Stroh liegt auch noch ein Pferdehaar herum, das man in seine Sammlung einreihen sollte. Danach beenden wir die Existenz des weiblichen Vampirs mit Hilfe eines Holzpflocks, den wir ihr mit dem Hammer aus der Hütte im Garten ins Herz klopfen. Ihre Asche muß man mitnehmen, man braucht sie für ei-

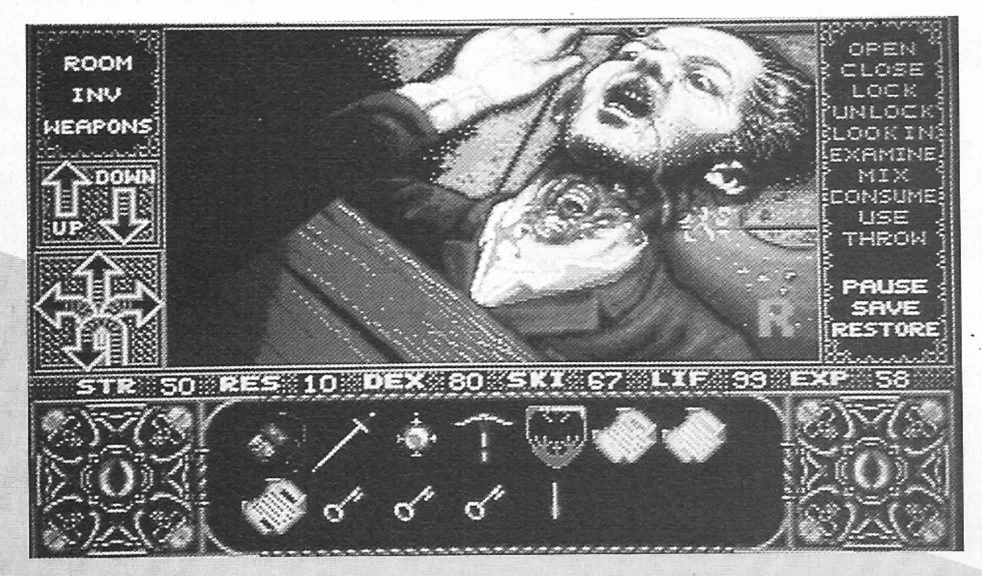






nen weiteren Zaubertrank. Mittlerweile dürften wir nun genügend Erfahrung besitzen, um den Oberwachtmeister am Eingang der Burg zu töten. Dazu legt man am besten alles bis auf die Ritterrüstung, das Schwert, den Schild und den Feuerdolch-Spruch in der Waffenkammer ab und begibt sich dann zu dem Unhold. Zuerst sollte man ihn mit möglichst vielen Feuerdolchen bearbeiten, dann mit dem Schwert nachhacken. Wenn ihr ihn getilgt habt, findet man am Pinnbrett hinter einem Zettel einen weiteren goldenen Schlüssel! Als nächstes geht's hinauf auf die Türme, wo es noch einige Zutaten zu ergattern gibt (Efeu). Den unbezwingbaren Ritter pusten wir mit Hilfe der Armbrust von den Zinnen, seinen Schlüssel finden wir später andernorts. Weiter geht's im Garten, wo wir uns endlich ins Labyrinth wagen, nachdem wir uns mit genügend Kampfsprüchen ausgestattet haben. Die dort befindlichen Teufelszwerge muß man übrigens nicht alle töten, sondern kann sich getrost ein paarmal treffen lassen, da sie keinen Schaden anrichten. Man sollte sich aber vorher in eine andere Richtung drehen und noch schnell alle Gegenstände ablegen, da man sonst beklaut wird! Nachdem man dann die Treffer eingesteckt hat, wieder umdrehen und die Sachen wieder mitnehmen. Auf diese Weise kann man sich eine Menge Magie und Armbrustbolzen sparen! Erst nach einiger Zeit fangen die Zwerge dann an, einen wegzuschleppen. Ab dieser Stelle muß man dann jeden töten, dem man begegnet! Steht man endlich vor ihrem Nest muß man nur noch zweimal hineinschießen, und sie sind weg. Man findet dort neben Elviras Ring noch einige weitere nützliche Zutaten. Im Labyrinth selbst sollte man auch jeden Gang genau erforschen, da es hier einige unverzichtbare Dinge, wie das Vogelei, zu finden gibt! Anschließend wieder mal abspeichern (was man sowieso des öfteren tun sollte!) und durch einen der Türme hinab in die Katakomben. Dort begraben wir in einem leeren Sarkophag das Skelett aus der Folterkammer und gehen dann solange weiter, bis wir auf ein Monster stoßen, welches mit einem seltsamen Stein auf uns eindrischt! Vor diesem rennen wir davon und locken es in die Kammer, in der wir das Skelett begruben. Nun den rechten Sarkophag öffnen, woraufhin sich die Bude mit Wasser füllt und man durch den Brunnen wieder heraustaucht. Wieder zurück an die Stelle, an der das Monster vorher stand und den dort liegenden Schlüssel mitnehmen. Mit diesem kann man nun das Gitter im Brunnen öffnen und in den Burggraben tauchen. Dort schwimmen wir zur Mitte und tauchen dann ein wenig den Grund entlang, bis wir auf die Überreste des von der Zinnen geschossenen Ritters treffen. Auch dieser hat einen Schlüssel bei sich, der im Knauf seines Schwertes versteckt ist. So, nun dürften wir im Besitz aller sechs Schlüssel sein, die man zur Lösung des Spiels braucht. Das kleine Problem ist es jetzt nur noch, das Monster mit dem Stein zu besiegen (ich habe wirklich alles versucht!) und diesen dann in die Vertiefung am Boden zu legen, wo er der äußeren Form nach hineinpassen sollte. Weiter bin ich bisher auch nicht gekommen. Falls sich Neuigkeiten ergeben, werde ich Euch natürlich im Secret Service darüber auf den aktuellsten Stand der Dinge bringen. Bis dahin wünsche ich Euch viel Spaß beim Nachspielen, und falls es jemandem gelingen sollte, das Monster zu töten oder die Kanone auf dem Turm abzufeuern, möge er mir doch mal über Uli Bescheid geben...

Peter Parker



Tips gegen (rosa-)rote Zahlen: RAILROAD Tycoon

Mit eigener Hände Arbeit sei noch keiner reich geworden? Pah! Railroad Tycoon kann Euch vom Gegenteil überzeugen, wenn Ihr clever seid. Mit den folgenden, sehr brauchbaren Tips (PC) dürfte es zumindest kein furchtbar großes Problem mehr sein.

Natürlich muß man sich sein Geld nicht zwingend auf ordentliche Weise verdienen: Für all jene, die es jetzt noch immer nicht schaffen oder raffen, sei am Ende dieser Tips folgendes gesagt: Es existiert auf der Diskette ein File, wo das Bare rumliegt. Aber das, wie gesagt, am Ende...

Anfangsort

Man baut zunächst eine Verbindung zwischen zwei oder (noch besser) drei größeren Städten. Diese dürfen ruhig etwas weiter auseinanderliegen, Hauptsache, die Piepen für den Bau sind vorhanden. Größere Entfernungen bedeuten schnellere Durchschnittsgeschwindigkeiten, da der Zug länger mit Höchstgeschwindigkeit fahren kann. Dies steigert vor allem bei Passagieren und der Post die Gewinnspanne. Für die Geschwindigkeit ist es auch sehr wichtig, daß das Gebiet eben ist. Natürlich muß man auch darauf achten, daß in der Umgebung der Anfangsstädte noch ein paar andere Großstädte liegen, deren Anschluß sich lohnt.

Karte

Anfängern empfehle ich den Westen der Vereinigten Staaten. Dort gibt es für Ost-West-Transporte doppelte und für Nord-Süd-Transporte halbe Einnahmen. Mit zwei (oder drei) waagerecht nebeneinanderliegenden Gemeinden läßt sich zu Anfang sehr einfach ein guter Start hinlegen.

Reality Levels

Man sollte alle drei 'Reality Levels' einschalten. Das Spiel wird dadurch noch komplexer und interessanter, aber nur kaum schwieriger. Der höhere Schwierigkeitsfaktor bringt in der Endabrechnung dann einige Dollars (Pfund) mehr 'Retirement Bonus'.

Netzausbau

Am Anfang sollten alle Städte weitgehend auf einer Geraden liegen. Das macht 'Priority Shipments' einfacher und bringt Gewinne. Man ärgert sich sonst immer wieder, wenn ein 'Priority Shipment' über riesige Umwege transportiert werden muß und nachher kaum Gewinn einbringt. Liegen dagegen gleich zu Beginn alle Städte auf einer Linie, hat man für alle möglichen Transporte eine direkte Verbindung.

Die ersten Jahre

In den ersten zwei Jahren während der ersten Finanzperiode sollte man sehen, daß man mindestens 40 000 eigene Aktien kauft. So billig wie am Anfang sind die Aktien nie wieder, das solltet Ihr Euch vor Augen halten - es sei denn, man richtet seine Eisenbahngesellschaft zugrunde. Im Laufe des Spiels sollte man ab und zu auch weitere eigene Aktien kaufen, denn mit steigenden Aktien kann man sehr viel mehr Gewinn machen als durch das Transportieren von Gütern.

Transport

Der Transport von Passagieren und Post bringt sehr viel mehr Gewinn als der Transport anderer Güter. Ich habe deshalb nur Post- und Passagierzüge im Einsatz. Dadurch wird das Streckennetz nicht durch Güterzüge belastet und steht voll den Personenzügen zur Verfügung, was für die



Geschwindigkeit sehr wichtig ist. Wenn überhaupt, lohnen sich Güterzüge nur am Anfang.
Die Rohstoffvorkommen wachsen nicht parallel zu den Geschwindigkeiten neuer Züge. Dadurch fahren Güterzüge nach einiger Zeit mit neuen Lokomotiven immer häufiger leer. Die Städte wachsen jedoch sehr schnell, so daß sich auch deshalb eine Beschränkung auf Passagiere und Post lohnt.

Schulden

Am Anfang ist es nötig, einige Schulden zu machen. Diese Schulden darf man jedoch nicht zu lange mit sich herumschleppen, weil sonst jeden Januar die hart verdienten Einnahmen als Zinsen flötengehen!
Deshalb: Wenn der Laden erst einmal richtig läuft, muß man unbedingt seine Kredite zurückzahlen.

Konkurrenz

Um sich selbst ungestört entwickeln zu können, muß man die Konkurrenten ausschalten. Dafür gibt es genau zwei Möglichkeiten: Aufkaufen und Einmauern. Es bringt überhaupt nichts, einen Gegner so zu ruinieren, daß er kaputt geht. Der eröffnet dann nämlich einfach eine neue Eisenbahnlinie.
Aufkaufen ist die einfachere Variante, aber wenn man nicht gerade auf dem 'Tycoon-Level' spielt, geht das nicht bei allen. Also muß man die Entwicklung der Konkurrenz stoppen, indem man ihre Ausbreitung stoppt. Man schließt einfach alle Städte in der Nähe des Konkurrenten selbst ans eigene Netz an und besetzt sie im Anschluß. Dann legt man einen eigenen Schienenring um des Gegners Netz. Da er durch Euer eigenes Netz keine Schienen verlegen darf, bleibt ihm höchstens eine 'Rate War' (nur bei 'Cutthroat Competition').
Noch etwas einfacher ist es, einer aufgekauften Bahngesellschaft die Anweisungen zu geben, einen Mitbewerber einzumauern. Das hat auch den Vorteil, daß ein Computergegner einem anderen keinen 'Rate War' erklären kann.

Rate Wars

Es läßt sich sehr einfach verhindern, daß ein Konkurrent oder Mitbewerber Euch den Tarifkrieg oder 'Rate War' erklärt, indem Ihr um gefährdete Bahnhöfe einen Ring aus eigenen Schienen legt. Da der Gegner durch diese Schienen nicht bauen darf, kommt er somit nicht mehr an Euren Bahnhof heran. Keine Angst also vor 'Cutthroat-Competition'.
'Rate Wars' lohnen sich nur selten. Finanziell sind sie immer ein merklicher Verlust. Für einen Tarifkonflikt sprechen manchmal strategische Gründe. Man muß beispielsweise verhindern, daß ein Gegner in ein freies Gebiet vordringt, in dem man ihn nicht mehr einmauern (lassen) könnte (auch, wenn er einfach zu mächtig geworden ist).

RailNews Weekly
Jan 1, 1830 5 cents
New RailRoad formed: 100,000 shares of stock sold to local Investors.
Press any key to continue.

Bevor man in einer Stadt einen 'Rate War' anzettelt, muß man sich ansehen, welche Waren in dieser Stadt gefragt sind. Bei 'Complex Economy' geben die Anlieferungen oft den entscheidenden Ausschlag für oder gegen Eure Maßnahme. Sehr wichtig ist auch immer der Bereich Abtransport von Post und Passagieren. Hier kann man mit einem kleinen Trick dem Gegner locker drei oder vier Punkte nehmen:
Man baut etwa sechs Felder vor der umkämpften Stadt ein Depot mitten in die Landschaft. Dieses verbessert man mit einem Rangierbahnhof ('Switching Yard'). Dann läßt man einen Zug zwischen der Stadt und dem Depot mit folgendem Fahrplan pendeln:

Destination: Depot **Consist:** Personenwagen
" : Stadt " : Personenwagen
" : Depot " : Postwagen
" : Stadt " : Postwagen

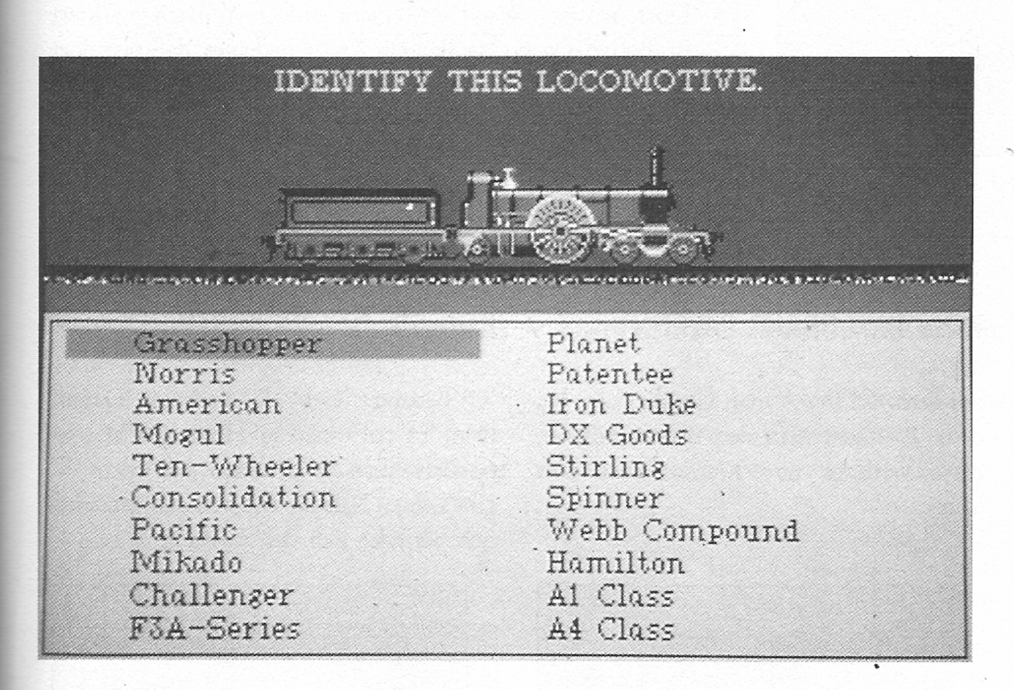
So transportiert man die Passagiere (Post) aus der Stadt, lagert sie auf dem Depot, während man Post (Passagiere) transportiert, und holt die Passagiere (Post), die nun als Herkunftsort das Depot haben, wieder ab und bringt sie wieder in die Stadt zurück.
Nach erfolgreichem Konflikt reißt man das Depot, das man für 50.000 Dollar erstellt und für weitere 50.000 Dollar ausgebaut hat, wieder ein.
Wie Ihr seht, kostet ein 'Rate War' viel Geld. Zu den absolut nötigen Investitionen kommt noch, daß es im umkämpften Bahnhof nur halbe Einnahmen gibt. Einen Tarifkrieg sollte man daher wirklich nur dann starten, wenn es unbedingt notwendig ist.

Aufkaufen

Wenn Ihr zu Beginn alles richtig macht, kommt Ihr wesentlich besser aus den Startlöchern als die Konkurrenz. Nach zehn bis 20 Jahren könnt Ihr versuchen, einen Konkurrenten aufzukaufen. Man kauft Gesellschaften, die man nicht oder am wenigsten einmauern kann. Im 'Investor-Level' kann es passieren, daß man mehr als 50 Prozent der gegnerischen Aktien kaufen kann. In höheren Levels läßt der Computer nur 50 Prozent zu. Man muß dann die anderen 50 Prozent zum doppelten Preis kaufen. Auch wenn man zu oft mehrere Millionen für eine bestimmte Summe an Schulden bezahlt, lohnt sich eine Übernahme immer. Sie bringt nicht nur enorme strategische Vorteile, sondern zudem Prozente bei der Endabrechnung.

- Zugzusammenstellung: Nach meinen Erfahrungen ist ein Zug, bestehend aus zwei Personen- und einem Postwagen, am günstigsten. Ich benutze nur solche Züge.
- Zugnamen: Man sollte sich bemühen, möglichst vielen Zügen Namen zu verschaffen, weil Züge mit Namen 25 Prozent mehr Einnahmen erzielen. Einen Namen erhält ein Zug dann, wenn er einen Geschwindigkeitsrekord aufstellt. Deshalb läßt man zuerst einen Zug mit drei Wagen einen Rekord aufstellen, dann läßt man, möglichst auf derselben Strecke, den nächsten neuen Zug mit zwei Wagen einen Rekord aufstellen u.s.w. Das kann man für jede neue und schnellere Lok wiederholen.

immer voll. Außerdem bringen längere Strecken durch die höheren Geschwindigkeiten mehr Gewinn.
Generell sollten Züge nur zwischen zwei Städten pendeln (Limited als Zugklasse). Wenn man beispielsweise die vier Städte A, B, C und D in einer Reihe angebunden hat, fährt man am besten mit einem Zug von A nach C, mit einem zweiten von B nach D.
Nur für 'Dispatcher-Operation': Sollte ein Streckenabschnitt von mehreren Zügen benutzt werden, muß man ihn zweispurig anlegen (in dem Beispiel oben also die Strecke zwischen B und C). Bei extrem beanspruchten Strecken solltet Ihr zusätzlich Signale einbauen.



Zugbetrieb

Züge, die leer fahren, bringen keinen Gewinn. Wenn Züge häufiger leer sind, liegt das daran, daß man versucht, von einer Stadt mehr wegzutransportieren als sie liefert. Man sollte als erstes versuchen, die Stadt zu entlasten, indem man sie mit weniger Zügen anfährt, d.h. Züge in andere Orte umleitet.
Man sollte auch die Züge längere Strecken fahren lassen. Dann kommen sie nicht mehr so oft in den Städten an und sind

Bahnhöfe

An neuen Bahnhöfen erhält man für die laufende Finanzperiode doppelte Gewinne. Sind die einfachen Gewinne in späteren Perioden also höher als die Baukosten (300.000 für Terminals, 100.000 für Stations und 50.000 für Depots), lohnt es sich, am Anfang der Periode den Bahnhof abzureißen und neu aufzubauen. Dabei solltet Ihr beachten, daß bei allen Zügen, die einen bestimmten Bahnhof im Fahrplan hatten, der Plan neu eingestellt werden muß. Außerdem verschwindet natürlich alles, was auf dem alten Bahnhof wartete.

Neue Lokomotiven

Ihr dürft nicht zögern, alte Loks durch neue zu ersetzen. Neuere Züge sind schneller und bringen mehr Gewinn. Gerade in Europa muß man am Schluß alles auf TGV umstellen. Durch den Einsatz der TGV läßt sich der Gewinn mehr als verdoppeln.

Brücken

Im Gegensatz zum Investor-Level, wo keine Brücke überflutet wird, nehmen Überflutungen in höheren Levels deutlich zu. Es gibt Situationen, in denen fast immer irgendeine Brücke überflutet ist. Dazu ein Tip: Wenn man nicht mehr durch den Bau eines Signals verhindern kann, daß ein Zug über eine überflutete Brücke fährt, kann man ihn immer noch mit 'Retire Train' verschwinden lassen. Dies ist wesentlich günstiger als die Konsequenzen eines Unfalls, bei dem der Zug so oder so beschädigt wird, zu tragen.

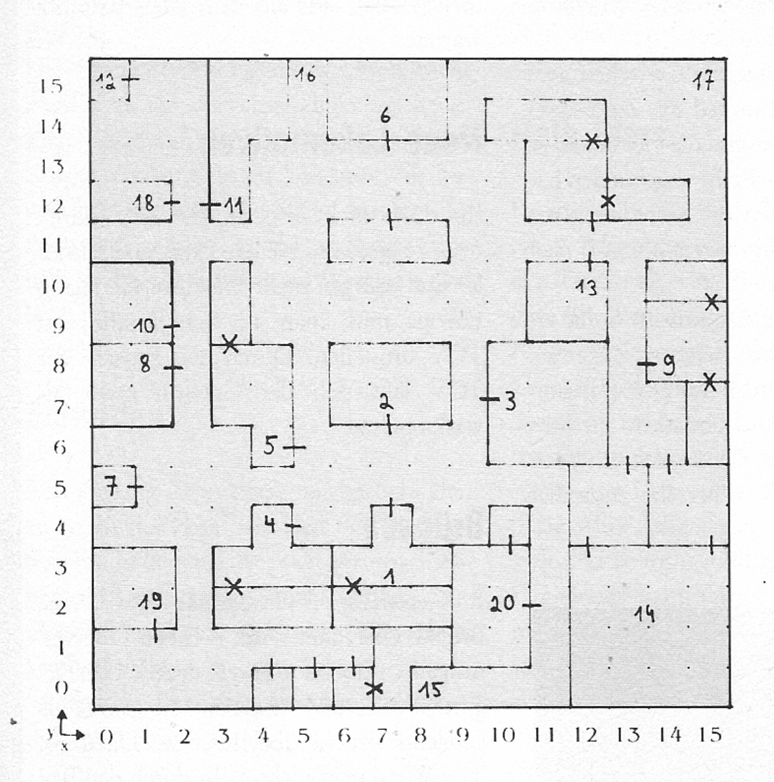
Die Finanzspritze

Wie anfangs versprochen, hier nun der Tip zur Finanzspritze: ja, richtig! Das Geld liegt bei Railroad Tycoon zwar nicht auf der Straße, dafür aber auf einem Diskettenfile. Wer also trotz dieser Tips noch Schwierigkeiten hat: Sucht Euch das entsprechende File auf der Festplatte: **RRO.SVE** für den ersten abgespeicherten Spielstand, **RR3.SVE** für den vierten. Dann nehmt Euch einen Diskettenmonitor, geht in den relativen **Sektor 27** und dort auf die Bytes **328** und **329**. Dort liegt das große Geld (in 1000 Dollar-, bzw. Pfundnoten). Alles klar?

Matthias Mühlich/ red.

Die wichtigsten Karten...

...zu 'Might & Magic II' könnt Ihr auf den nächsten Seiten finden. Die Kopfnuß hierzu befindet sich allerdings auf Seite 50. Das war aus technischen Gründen nicht anders zu machen. Unter jeder der zwölf Karten findet Ihr die wichtigsten Hinweise zu selbigen -und das sollte im Grunde genommen auch ausreichen. Los geht's:



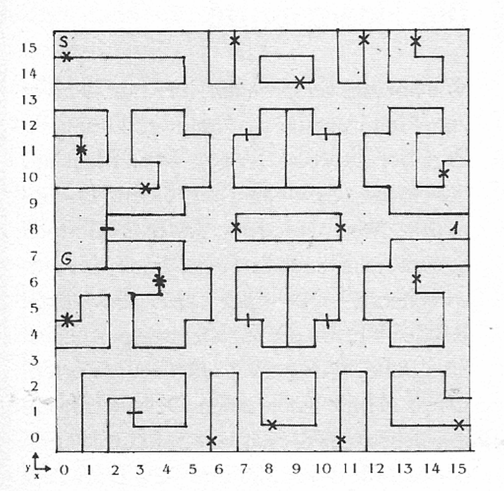
Karte I: MIDDLEGATE

Dort, wo eine Wand mit einem einfachen Strich markiert ist, befindet sich eine Tür, ein Kreuz bedeutet, daß sich dort eine geheimtür befindet.

KEY: + = Tür, x = Geheimtür
Area: Middlegate

Karte II: MIDDLEGATE CAVERN

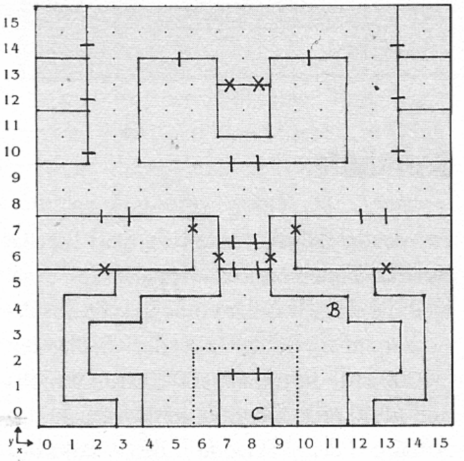
Dort, wo das 'S' steht, findet man Nordannas Söhne, bei dem 'G' das (den, die) Goblet.



KEY: S = Nordannas Söhne, G = Goblet
Area: Middlegate Cavern

Karte III: CORAKS CAVERN

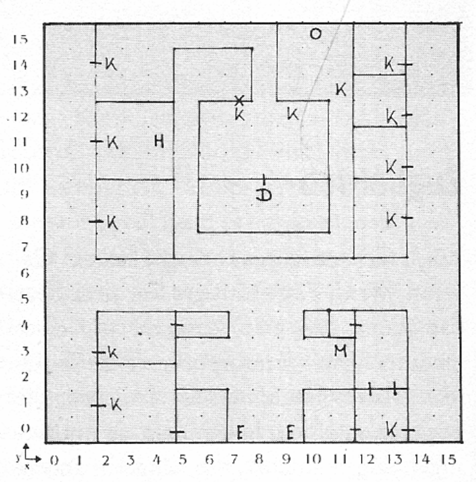
Bei dem 'C' findet man Coraks Sarg, bei dem 'B' findet man den Barrierenöffner, den allerdings nur Kleriker benutzen können.



KEY: C = Coraks Sarg, B = Barriereöffner (nur für Clerics!)
Area: Coraks Cavern

Karte IV: DAWNS MISTBOG

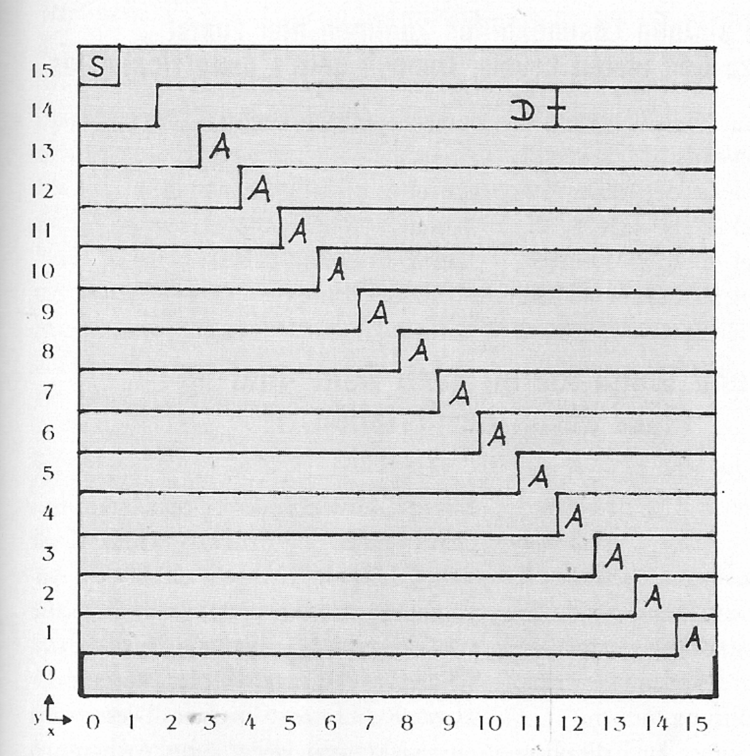
'O' bedeutet 'Orb', 'D' bedeutet 'Dawn', beim 'H' trifft man auf Hirelings, 'M' teleportiert einen zu 'Murrays', bei jedem 'K' gibt's einen Kampf, und beim 'E' letztendlich befindet sich der Ausgang.



KEY: O = Orb, D = Dawn,
H = Hirelings, M = Teleport,to Murrays,
K = Kampf, E = Exit
Area: Dawns Mistbog

Karte V: SQUARE LAKE DUNGEON

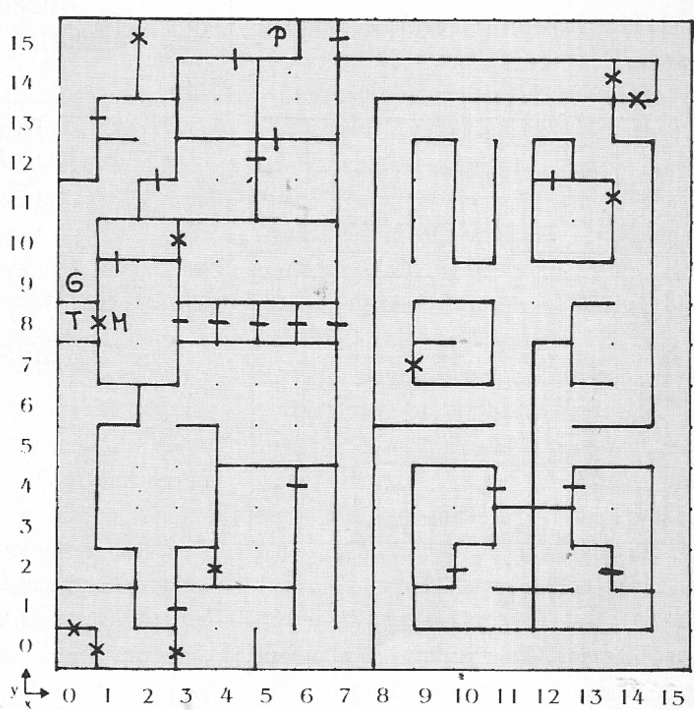
Bei dem 'D' findet man die Devil Kings, bei dem 'S' findet man Sheltem, bei den 'A's gibt's jeweils einen Angriff.



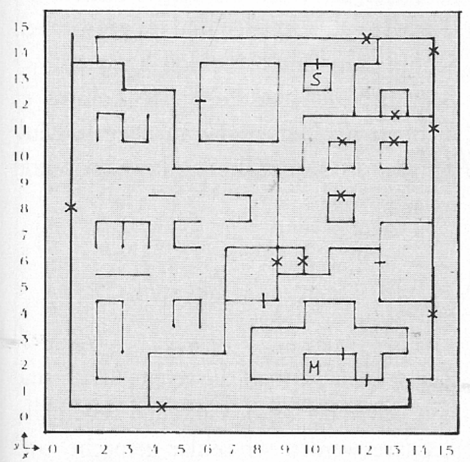
KEY: D = Devil Kings, S = Sheltem, A = Angriff
Area: Square Lake Dungeon

Karte VI: MURRAYS CAVERN

Beim 'M' ist Murray, bei dem 'T' ist ein Teleport, der einen schnurstracks zu 'Dawns' befördert, beim 'P' befindet sich das 'Power Oil', beim 'G' der 'Goofy Juice'.



KEY: M = Murray, T = Teleport zu Dawns, P = Power Oil, G = Goofy Juice
Area: Murrays Cavern



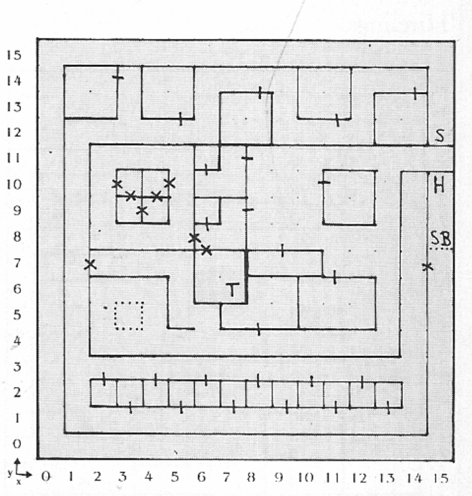
KEY: S = Schalter, SB = Snowbeast, H = Hirelings, T = Treppe zu Dungeon
Area: Tundara

Karte VII: TUNDARA

Beim 'S' befindet sich der mysteriöse 'Schalter', 'SB' bedeutet in diesem Falle nicht, daß man selbst tanken muß, sondern 'Snow Beast', 'H' steht für 'Hirelings' und 'T' für die Treppe zum Dungeon.

Karte VIII: TUNDARA DUNGEON

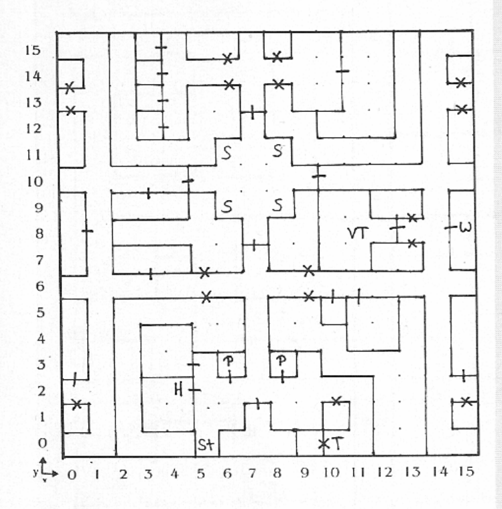
In diesem Dungeon befindet sich bei dem 'S' ein Schalter, beim 'M' die 'Mystic Machine'.



KEY: M = Mystic Machine, S = Schalter
Area: Tundara Dungeon

Karte IX: VULCANIA

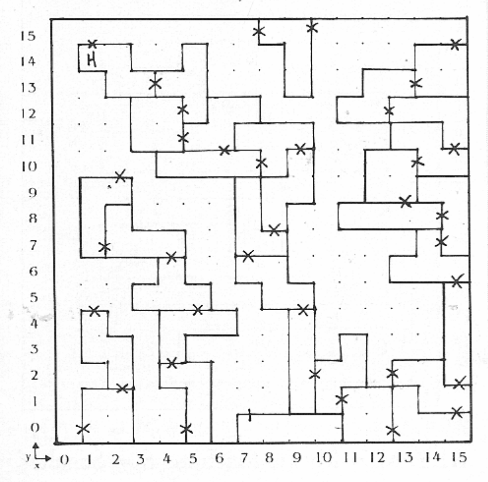
'S' steht für 'Statuen', 'St' ist ein Stadttor, 'T' die Treppe zu einer Höhle, 'VT' der 'Vulcan Temple', 'W' der Waffenschmied und 'P' steht für ein Portal. Kreuze, Plusse und 'H's bleiben in ihrer Bedeutung wie gehabt.



Key:
S = Statuen, ST = Stadttor, T = Treppe zu Cavern, VT = Vulcan Tempel,
W = Waffenschmied, P = Portals
Area:
Vulcania
Notes:
x = Geheimtür, + = Tür, H = Hirelings

Karte X: VULCANIA CAVERN

'H' sind die hier rumgammelnden 'Hirelings'.



KEY: H = Hirelings
Area: Vulcania Cavern

The Immortal

Neben einigen Lösungshilfen kommen hier zuerst vier Paßwörter zu den ersten Levels. Danach geht's dann richtig los.

Passwords:

Level 2:	cddff10006f70	**Level 6:**	17bff53010e41
Level 3:	f47ef21000e10	**Level 7:**	84d0f63010ec1
Level 4:	b5fff31001eb0	**Level 8:**	e011f730178c1
Level 5:	d630f43000eb0		

Tausend Wege führen nach Rom -hier ist einer davon beschrieben.

Level 2:

Den Rubin muß und das Elfenschwert sollte man mitnehmen. Den Ausruf "Er hat mich vollgeschleimt" kann man allerdings nur einmal schreien, denn der grüne Schleim ist bei Berührung tödlich.
Nach Verlassen des Raumes durch die obere Tür sollte man mit dem Händler handeln (zweimal hingehen), und der Preis für das Anti-Schleimöl sinkt von 80 auf 60 Goldstücke. Nun kann man es kaufen, geht durch die Tür oben rechts (möglichst ohne gegen Irrlichter zu latschen), aktiviert den Scharmspruch und löst ihn aus, sobald man Sichtkontakt mit einem Goblin hat. Die Irrlichter beharken die beiden Türsteher-Goblins solange, bis diese tot zu Boden sinken. Der Beutel mit dem Staub der Höflichkeit (Goblinleiche) wird mitgenommen und die Türschwelle nach oben überschritten. Gaaanz vooorsichtig (damit die Goblins nicht angreifen) nähert man sich dem Erdhaufen an seiner unteren linken Ecke - am besten im Zick-Zack-Kurs. Sobald sich die Pilze pflanzen lassen, sollte man dies tun und den Raum so schnell wie möglich wieder verlassen.
Beim erneuten Betreten der königlichen Kammer hat das Pilzsporengift seine Wirkung getan, und nur der König röchelt noch ein wenig. Gnädig gibt man ihm einen Schluck Wasser und löst die Zunge des Königs. Zurück in dem Doppelraum mit dem Händler, holt man sich den Stein, ölt sich die Schuhe ein, geht durch den Anfangsraum und legt den Stein in die Nähe vom Schleim. Nachdem die Säure die unschöne Steinhülle zersetzt hat, kommt der zweite Rubin zum Vorschein. Dieser wird eingesackt, und weiter gehts nach unten zum Zwerg. In alter Sandmännchenmanier wird ihm etwas Höflichkeit in die Augen gerieselt. Nun ist der Grießgram gleich viel freundlicher und rückt den dritten Edelsein raus. Auf Stroh gebettet wird sich ausgeruht (falls nötig), und die letzte Etappe wird in Angriff genommen. Rechts oben durch die Tür, den Gang entlang, mit dem Schlüssel, den man vom König bekam, die letzte Tür aufschließen und im mystischen Schlußraum Lindlis Schloß knacken.
Beim Ablegen der Edelsteine kommt es nicht auf die Reihenfolge an, aber die Mulden der Fliesenmalerei sollte man schon treffen.

Level 3:

Zuerst benutzt man die rechte Leiter und holt sich in der Truhe Gold und Feuerbälle. Letztere werden schußklar gemacht, und der Troll (nicht der Goblin) bekommt einen übergebrannt. Man betätigt sich wieder als Leichenfledderer und sackt das Ritual-

messer ein. Der überlebende Goblin verschwindet aus der Tür und verschließt sie nicht wieder. Vorm Durchschreiten dieser Tür begibt man sich jedoch wieder nach oben, nimmt die linke Leiter, killt den Troll bzw. den Überlebenden und nimmt ihm den Ring des Proteus ab.
Mit Hilfe des Ringes kann man nun eine Etage tiefer die Schatztruhe entleeren ohne sich in extreme Lebensgefahr zu bringen. Man sollte beachten, daß man mit Ring zwar so aussieht wie ein Goblin, aber noch lange nicht so stinkt - also Abstand halten. Nachdem man zur Tür zurückgekehrt ist und diese passiert hat, trifft man wieder auf den doch eigentlich verblichenen König. Im Stachelraum schnappt man sich den funkelnden Rubin und setzt seinen Weg fort.

Spikes Room:

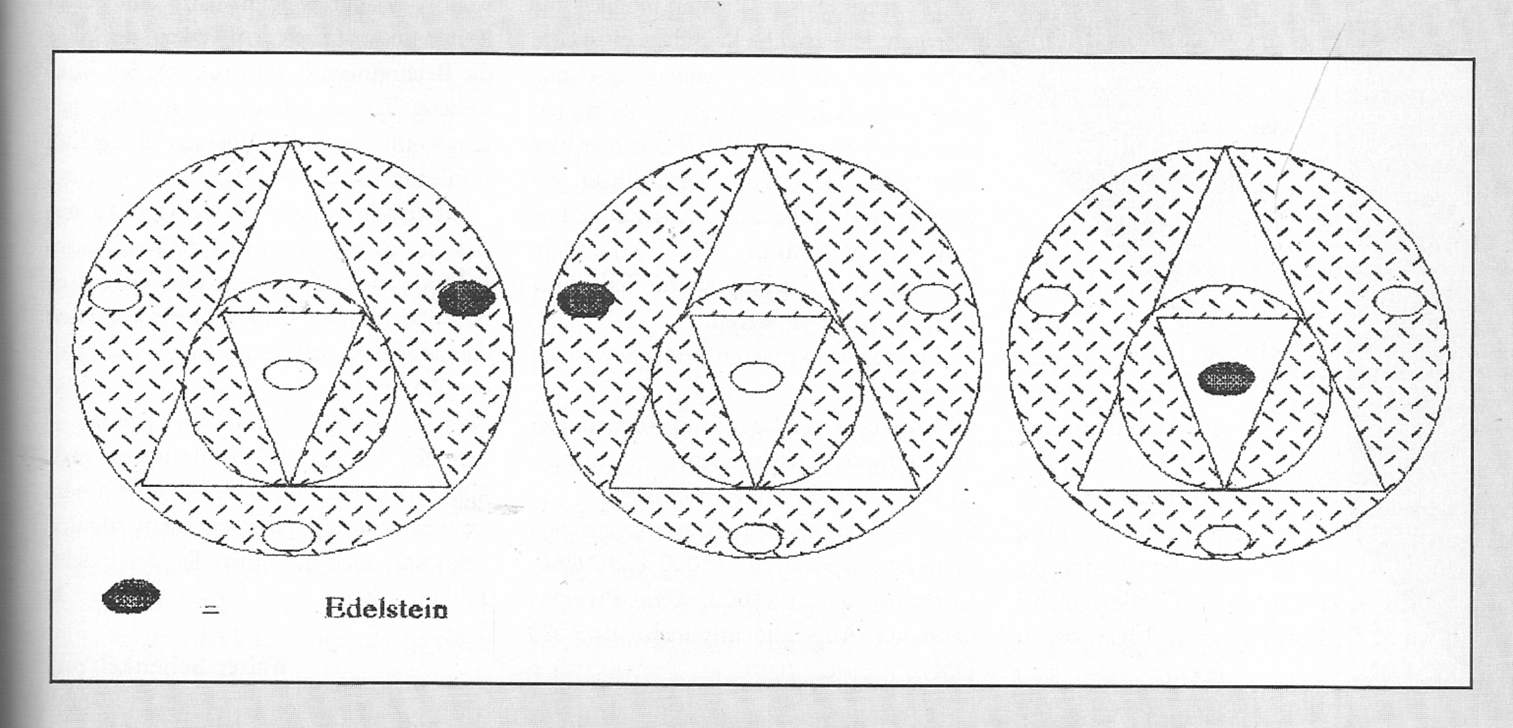
Im Kellergewölbe der Trolle angelangt, schmeißt man erstmal das Messer in die Gegend. Auf wundersame Weise landet der Dolch vor den Füßen eines Trolls, und die beiden Wächter sind beschäftigt.
Durch die linke Tür gehend, startet man ein Ablenkungsmanöver (also direkt nach dem Durchschreiten der Tür stehenbleiben), läßt die anderen zwei Trolle so nah wie möglich herankommen, und bevor ein heißer Kampf entbrennt, wird zum schnellen Rückzug geblasen. Beim erneuten Betreten des Raumes benutzt man die zweite Tür und rennt, was die Animation hergibt, zum Trank der Stärke. Hat man diesen erst einmal getrunken, mäht man die zwei Goblins ohne großes Risiko nieder und begibt sich durch die Tür nach links in den hinteren Raum mit der magischen Flamme. Mit dem Ungeziefer wird kurzer Prozeß gemacht, und man kann sich nach einem Schläfchen dem Teleporter widmen.
An dem Rand des magischen Kreises stehend, wird solange gewartet, bis die Flamme violett (in Rubinen brennt ja schließlich auch violettes Feuer) gefärbt ist. Jetzt muß alles ganz fix gehen, um eine mögliche Magierverbrennung nicht stattfinden zu lassen. Man tritt in die Flamme ein und legt den Rubin ab.
Nach dem Glitzerkonfettiregen erscheint man im Anfangslevel, allerdings auf der anderen Seite der mit konventionellen Mitteln unüberwindbaren Schlucht.

Level 4:

Frei nach dem Motto "Angriff ist die beste Verteidigung" wird der Goblin gepiekst, bis das Messer im Rücken ihm den Garaus macht. Die nächsten zwei Räume sind extrem haarig (jedenfalls für mich). Die Schwierigkeiten bei dieser "kleinen Muck"-Action liegen eindeutig beim Temperament des Teppichs und den wirklich nicht gerade sparsam angebrachten Bunsenbrennern und Leuchtkugelgeschossen. Im ersten Wurmraum muß der Ring von Ana aufgefischt werden, das geht im Flug. Der zweite Wurmraum muß einfach nur heil durchquert werden.

Nach einem erfrischenden Nickerchen wird mutig die Leiter bestiegen und mit genügend Koordination von Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit ist es möglich, auf dem Teppich an den beiden Trollkillern vorbei direkt vor der Leiter nach unten zu landen. Sofort wird diese beklettert, und man trifft Ana, die wir im dritten Level schon mal kurz zu Gesicht bekamen. Läßt man sich mit ihr auf einen Ringtausch ein, verrät die holde Maid den Schloßmechanismus des Levelexits.
Einen Stock tiefer legt man die drei Ringe in den äußeren Mulden ab und läuft dreimal im Uhrzeigersinn um den magischen Kreis. Bevor man die Leiter in Level 5 benutzt, sollte man Dundries Ring wieder einsammeln.
So das war's erst einmal. ■

Ralf Sinnigen



'On the Road' oder auf der Straße...

Hier auf die schnelle ein paar grundlegende Tips zu 'On the Road'. Wer also bisher überhaupt nicht klarkam, dem sei dies wärmstens an sein kleines Herz gelegt.

Die Zentrale sollte man in Berlin oder Leipzig ansiedeln. Das hat mehrere Vorteile:
a.) Neue Lkws werden rund einen Tag früher angeliefert,
b.) Niedrige Steuern (max. 1000 DM im Vergleich z. B. zu ca. 8000 in Hamburg),
c.) Die angelieferten Lkws sind schnell in Europa verteilbar,
Ich schlage folgende Eröffnung vor:
a.) alle sechs Firmen (egal ob Computer oder Mensch),
b.) eigene Zentrale Berlin,
c.) alle erhalten 1 Mio. Startkapital,
d.) Handicap 1, damit es anfangs nicht zu schwer wird (alle),
e.) ohne Zinsen, Wetter, Polizei am Anfang.

Erste Schritte:
a.) Auftragsdienst anrufen und 20-30 Aufträge täglich bestellen,
b.) Computer aktivieren.
1.) Versicherungen abschließen (Rechtschutz, Haftpflicht, Vollkasko). Restliche Versicherungen sind momentan zu teuer und noch nicht erforderlich (kommen später).
2.) Lagerkauf:
Lager der Zentrale verkaufen (egal ob hohe oder niedrige Immobilienpreise sind).
Nun jeweils ein Lager (ca. 10.000-12.000qm) in Mailand und Hamburg kaufen (Hamburg ist ideal für Transporte im Norden und hat direkte Verbindung zu Skandinavien; Mailand ist sehr gut vom Süden her zu erreichen; vielleicht erscheint es anfangs zu umfangreich, aber der Platz wird bald zu knapp, und der Quadratmeterpreis ist erst ab dieser Größe rentabel (etwa 32 DM bei kleinerem Lager; bis zu 350 DM)

3.) Fahrzeugmarkt erkunden:
Nur Lkws mit drei Zusatztanks und 820-PS-Motor kaufen (andere sind zu langsam oder erfordern zu häufige Dieselkontrolle, was sehr zu Lasten der Gesundheit geht, oder auf die Dauer durch AEAC-Hilfen sehr teuer wird; Schnelligkeit und große Reichweite sind bei den meisten Transporten unverzichtbare Vorteile).
Folgender Fuhrpark bringt am meisten Geld:
- 2 Tanklaster (bringen die höchsten Vergütungen, und die Konkurrenz ist anfangs klein, weil der Computer in Pritschen und Kleintransporter investiert - demnach kann man Wucherpreise verlangen (meistens verlange ich 29.000 DM), die auch akzeptiert werden),
- 1 Container; nach drei bis vier Wochen (je nach Auftragslage) einen zweiten besorgen (Containertransporte bringen auch im Schnitt einen Gewinn von 8.000-12.000 DM).
- 1 Kleintransporter (nur gebraucht, neu unrentabel); Viele Kleintransporte wie Uhren, Käse und kleinere Mengen sonstiger Waren bringen oft einen netten Gewinn, die Amortisation erfolgt bei klugem Einsatz in drei bis vier Wochen.
- Vorsicht bei Pritschen! Wenn möglich nur gebraucht kaufen. Die Pritschentransporte haben zwar eine hohe Frequenz, aber nur eine kleine Rendite - Amortisationszeiten sind viel zu lang, weil alle Teilnehmer hier aktiv sind. Mein Rat: einen billigen gebrauchten Pritschenzug kaufen und nur gute Angebote (ab ca. 7.000 DM) ausfahren. Ansonsten den Zug nur zur Teilnahme am Spotmarkt einsetzen.
c.) Funkgerät aktivieren und Frequenzen einstellen,
d.) Ordner aufschlagen und Rechnungen drucken oder aufschreiben,
e.) Pause von 25 Stunden einlegen,
f.) Ablage durchsehen, Angebote machen (Tankertransporte ca. 20.000 bis 29.000; Container bis zu 14.000; wenn Pritsche, dann nur Angebote mit mehr als 7.000 DM),
g.) Bank aufsuchen; Rechnungen für die zwei Lager und einen Tanklaster bezahlen,
h.) Hund anklicken (bringt Strafverfahren); Gericht aufsuchen; zu Anwalt Nr. 3 gehen; zuerst Dr. Dr. Raffer auf 99.000 wegen Verleumdung anklagen; verteidigen lassen.
Meist wird man zwar selber schuldig gesprochen, das kostet aber nur 1.000 DM, wenn man versichert ist. Die Verleumdungsklage bringt einem auf jeden Fall 99.000 DM ohne Racheaktion des Angeklagten.
Vorsicht !!! Funktioniert nur einmal! Von anderen Anklagen absehen, weil sonst meist eine um 10 Prozent verteuerte Gegenklage kommt, die man oft verliert.
i.) 24 Stunden Pause,
j.) Ablage durchsehen, evtl. eingetroffene Angebote mit den bereits gelieferten Lkws (dauert manchmal mehrere Tage) erledigen oder an Auftragsdienst weiterverkaufen,
k.) Bank aufsuchen, Kredit von 1.000.000 aufnehmen, Laufzeit ca. sechs Monate -restliche Rechnungen begleichen.

Allgemeine Tips:
- Wenn Tanker einlaufen, soviel Rohöl wie möglich kaufen.
- Sollte irgendwo ohne Fährentransporte Rohöl verlangt werden, dann auf Pump kaufen und erst nach dem Verkauf der Ware die Rechnungen bezahlen, auch den Kauf weiterer Tanker sollte man ins Auge fassen, weil beim Rohölverkauf viel Geld zu verdienen ist.
- Auf dem Spotmarkt ist viel Geld zu verdienen - deshalb auch mal die Konventionalstrafe in Kauf nehmen und Waren selber verkaufen (u.a. bei Pritschenwaren) und darauf achten, daß Verkaufspreis höher als der Warenpreis ist;
- Bei zu umfangreichen Lieferungen nur einen Teil (z.B. 31.000=1 Transport; statt 40.000 Liter=2 Transporte) aufnehmen, zwar zahlt man die Konventionalstrafe und bekommt auch nur einen Teil der Frachtzahlung, aber... ■

Walter Schenkel/red.

Manager '90 oder Western-Epos - Erfolge sind 'vorprogrammiert'

Zwei, die's drauf haben: Jens Onnen (22) und Werner Krahe (21). Haben die beiden bislang 'nur' zwei Games programmiert, sind sie doch schon jetzt multinational berühmt berüchtigt. 'Wild West World' und 'Bundesliga Manager' sprechen für sich, die daraus entstandene Verknüpfung mit 'Software 2000' bestätigt ihren Erfolg: Games mit viel Sinn und unübersehbarer Sorgfalt...



Ein super Team (v.l.): Jens Onnen und Werner Krahe. In ihrer Studi-Bude entstehen durchdachte Games.

Die beiden sind schon seit ihrer Schulzeit gute Freunde - das Teamwork klappt hervorragend. Mittlerweile studieren die gebürtigen Bonner in Duisburg Wirtschaftswissenschaften, natürlich gemeinsam.
Die Arbeit am Compi, die in ihrer hübschen 2 ZKB-Mansarde abgeht, soll nach wie vor erst einmal Hobby bleiben.
An erster Stelle steht ihr Studium, welches die beiden 'Wiwis' mit der Programmiererei optimal finanzieren können. Jens und Werner standen der ASM für zahlreiche Fragen Rede und Antwort.

ASM: Wann habt Ihr zum erstenmal Hand an einen Computer gelegt?

Werner: Also, ich mit 14. Das war'n ZX 81, der alte Sinclair - Du weißt ja.

ASM: Damit hast Du aber nur gespielt, oder?

Werner: Schön wär's gewesen! Das Problem war nur, daß es zu dieser Zeit noch keine Spiele gab. Die mußte ich mir also alle selbst machen. Ja, und kleine Programme, die ich in der Schule gerade so brauchte, die habe ich darauf geschrieben. Richtig große Sachen habe ich später auf dem 64er geschrieben.

ASM: Wie alt warst Du zu diesem Zeitpunkt?

Werner: Knapp 16.

ASM: Jens, und wie kamst Du auf den Dreh?

Jens: The same Procedure as... (lacht!). Wir kennen uns ja schließlich schon seit der neunten Klasse!

ASM: Wie seid Ihr dann zum Konzept von 'Wild West World' gekommen?

Werner: Die Grundidee, 'ne Wild-West-Story zu programmieren, kam von meinem Bruder. Er meinte, sowas gäb's noch nicht. Tja, und dann ist uns das Game 'M.U.L.E.' in die Hände gefallen, und davon waren wir total begeistert. Diese Produktionsbalken haben uns gut gefallen, also haben wir's in unser Game übernommen. Allerdings wurde das von uns dann so weit ausgebaut, daß es mit dem Ursprung nicht mehr viel gemeinsam hatte.

Jens: Wir wollten eben nur das Spielprinzip auf 'ne and're Handlung projizieren. 'M.U.L.E' spielte im Weltraum - eine Kolonialisierung eines Planeten eben. Wir wollten so was Ähnliches machen. Da haben wir gedacht, der Wilde Westen bietet sich an. Zuerst wollten wir, wie Werner gerade erwähnte, es so ähnlich wie 'M.U.L.E.' programmieren, aber dann haben wir gedacht, wenn wir schon dabei sind, dann machen wir auch ganze Sachen. Wir haben alles eingebaut, was es so gibt. Und deshalb ist 'Wild West World' auch so komplex geworden.

ASM: Wie lange habt Ihr gebraucht, bis es endgültig fertiggestellt war?

Jens: Eineinhalb bis zwei Jahre etwa. Kann

man aber eigentlich schlecht sagen, weil Urlaub und Bundeswehr dazwischen kamen. Das lief mehr abends so als Hobby ab. Immer wenn wir halt Spaß dran hatten. Als es auf das Ende zuging, wurde es dann intensiver und - vor allem - hektischer.

ASM: Habt Ihr von Anfang an nach einem feststehenden Konzept für 'Wild West World' gearbeitet?

Werner: Ja, oder besser: Jedenfalls dachten wir anfangs, es wäre sehr ausgearbeitet. Aber je weiter wir dann programmiert haben, desto mehr Lücken taten sich dann in alle Richtungen auf. Wenn man das angeblich Fertige sieht, merkt man schnell, was noch fehlt.

ASM: Was waren Eure größten Schwierigkeiten bei der Fertigstellung?

Jens und Werner (wie aus einem Munde): Wir selbst (lachen!).

Jens: Die größte Schwierigkeit war eigentlich, daß das Game unheimlich komplex ist. Es sind immerhin 230 KB - Source Code, versteht sich. Das Problem war, wir haben sehr viel mit Zeigern gearbeitet, was uns schon mal auf den Zeiger ging. Da dabei immer wieder Speicher freigegeben und neu belegt werden, haben wir den gesamten Speicherplatz ausgenutzt. Dadurch wurde die Sache dann auch recht fehleranfällig.

Werner: Wir haben uns vorgenommen, daß dieses Programm auch wirklich jeden Amiga-Speicher voll ausnutzt, daß es automatisch gleich erkennt, wieviel Speicher vorhanden ist. Das Programm läuft ja im Multitaskting, da kann man im Hintergrund was anderes machen. 'Wild West World' paßt sich eben optimal an. Dadurch haben wir's uns selbst schwer gemacht. Andere Programmierer kümmern sich um so etwas gar nicht. Da wird dann trotzdem von Diskette nachgeladen, auch wenn der Rechner voll aufgerüstet acht MB Speicherplatz hat.

Jens: Dann könnte man beispielsweise nur 30 Tracks aufbauen, und bei 'Wild West World' kannst Du tausend Tracks aufbauen - je nach Speicher.

ASM: In welcher Sprache wurde programmiert?

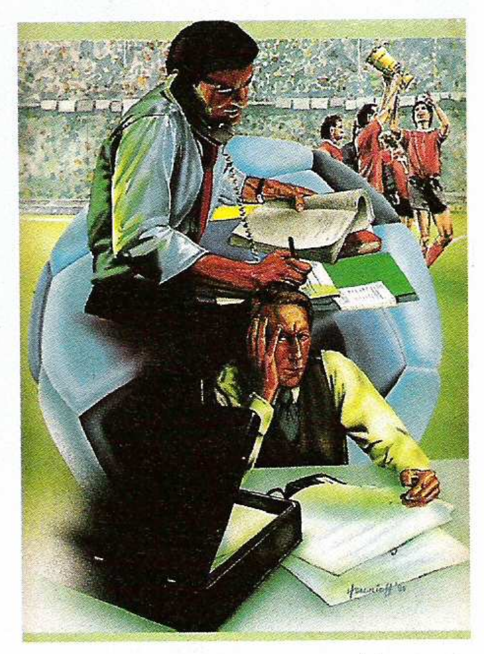
Werner: In C. Da gibt's auch gar keine Alternative (lacht). Und außerdem kann man dabei am meisten Fehler einbauen. Ein paar Routinen sind in Assembler geschrieben.

ASM: Gab's eine Endkontrolle?

Werner: Wir haben eine sehr, sehr lange Endkontrolle gehabt, aber trotzdem ist es kaum möglich, jeden Fehler rauszufiltern. Das ist das Problem, wenn man eine Simulation macht, bei der wirklich alles erlaubt ist. Wir wollten, daß sich die Spieler daran setzen, und all das machen dürfen, was ihnen in den Sinn kommt. Daher hat es auch eine ganze Zeit gedauert, bis alles ausgetestet war.

ASM: Wer hat ausgetestet?

Werner: Naja, das waren einige Tester bei uns aus dem Ort - eben Freunde und Bekannte. Es mußte ja auch relativ nah sein, daß man dann auch mal hinfahren kann, um mit den Leuten die Fehler oder Verbesserungsvorschläge zu besprechen.



Mit „Bundesliga Manager" schlugen sie zum ersten Mal zu.

Jens: Wir haben auch ein paar von den Dingen noch aufgegriffen, als die Copy schon raus war. Und so gibt's jetzt noch'n Update. Diese V2.0 wird so in zwei, drei Wochen rauskommen. Auch die Käufer mit Ihren Vorschlägen waren uns eine große Hilfe. Wenn man Fehler im Spiel entdeckt, muß man sich übrigens nur an 'Software 2000' wenden. Dort bekommt man dann die Update-Version.

ASM: Was habt Ihr bisher - 'Wild West World' ausgenommen - programmiert?

Jens: 'Bundesliga Manager'. Den habt Ihr doch auch getestet, oder?

ASM: Klar!

Werner: Tja, das war so das erste Amiga-Projekt. Der existierte ursprünglich in Basic. Wir waren schon immer fasziniert von der Idee des Fußballspiels auf dem Computer - vor allem haben wir immer selbst mit Begeisterung gespielt. Als ich den Amiga bekommen habe, schrieb ich den 'Bundesliga Manager', den wir dann später in C umgesetzen konnten. Dies war für den Verkauf nötig.

ASM: Das lief auch schon über 'Software 2000', oder?

Werner: Ja. Ich hatte damals die Basic-Version hingeschickt, und die sollte eigentlich schon angenommen werden. Weil wir uns zu diesem Zeitpunkt aber schon mit C beschäftigt hatten, und rausfanden, wieviel schneller und besser das ist, habe ich gesagt: "Stop, so nicht! Wir schreiben das um in C und erst dann wird das Ding rausgebracht."

ASM: Wie seid Ihr gerade auf 'Software 2000' gekommen?

Werner: Als das Produkt fertig war, habe ich aus der ASM die Adressliste der Firmen rausgesucht, und verschiedene auf gut Glück angeschrieben. Wir haben dann von mehreren Firmen positive Antworten bekommen und die Entscheidung fiel eben auf 'Software 2000'.

ASM: Bei 'Wild West World' stand es außer Frage, wer es bekommt?

Jens: Wir haben bei 'Software 2000' sehr gute Erfahrungen mit dem 'Bundesliga Manager' gemacht. Das lief alles auf Vertrauensbasis ab. Die haben gesagt, wir kaufen das Spiel, obwohl es noch gar nicht fertig war. Die haben uns den Grafiker gestellt, den Sound-Menschen gestellt, von daher war es eigentlich von Anfang an eine gute Sache.

ASM: Ihr müßt jetzt nicht antworten. Trotzdem: Wieviel Geld habt Ihr für 'Wild West World' bekommen?

Jens: Ja, doch. Wir bekommen Provi-

sionsbeteiligung, pro verkauftes Stück sind das fünf Mark fünfzig.
ASM: Und wieviele sind bis jetzt verkauft worden, habt Ihr Zahlen im Kopf?
Jens: Vier- bis fünftausend, glaube ich.
ASM: Welches Softwarehaus haltet Ihr für das beste? Oder besser: Für welches würdet Ihr am *liebsten* arbeiten?
Jens: Keine Ahnung (lachen beide!).
Werner: Kann man so, glaube ich, schlecht sagen. Wir haben ja wenig Vergleichsmöglichkeiten.
Jens: Wir sind mit unserem jetzigen echt prima zufrieden. Da gab's bisher nichts zu bemängeln. Und es ist jetzt schon fast klar, daß 'Software 2000' auch das nächste Projekt übernehmen wird.
ASM: Was steht als Nächstes an?
Jens (lacht!): 'Bundesliga Manager II'.
Werner: Hoffentlich schmälert Jens' Aussage nun nicht den Verkauf von 'Bundesliga Manager I'. Der verkauft sich nämlich immer noch echt gut. Wir bekommen auch jetzt noch Briefe von Leuten, die das so 500 Netto-Stunden gespielt haben. Das ist 'ne gigantische Zahl, aber die sind immer noch begeistert.
Jens: Das ist auch das einzige Spiel, was wir persönlich spielen. Wenn wir abends keinen Bock mehr auf Arbeit haben und total fertig sind, dann spielen wir 'ne Runde 'Bundesliga Manager'.
ASM: In welchem Genre wollt Ihr als nächstes was machen, oder steht Fußball, Fußball über allem?
Werner: Es wird mehr im Simulations- oder Sport-Simulationsbereich bleiben, weil das wesentlich mehr Spaß beim Programmieren macht. Was gäbe es sonst auch als Alternative? Rollenspiele, aber da muß man sich erst mal sehr, sehr reindenken, um überhaupt mithalten zu können mit den vielen Produkten, die es auf dem Markt schon gibt. Ballerspiele waren noch nie so mein Fall. Ich finde, es lohnt sich einfach nicht, sowas zu programmieren und Stunden zu investieren. Lieber irgendwas, wo ich weiß, daß derjenige, der sich mein Spiel kauft, auch Stunden damit zubringt, knobelt und versucht, Geld zu verdienen oder Unheil abzuwenden - was auch immer, Hauptsache sinnvoll.



Vom Charmeur bis hin zum Säufer sind hier alle möglichen Charaktere vertreten.

ASM: Würdet Ihr diese Arbeit gerne zum Beruf machen?
Jens: Das Problem ist halt im Moment, daß wir noch keine Ausbildung haben. Wir müssen erst mal sehen, wie das mit dem



Diese Karte liegt dem Game als Spielbrett bei.

Studium so läuft. Aber programmieren werden wir auf jeden Fall noch, allein schon, um Geld zu verdienen. Aber für später: Da müssen wir erst mal abwarten, wie es bis dahin auf dem Markt so aussieht.
ASM: Wie denkt Ihr über Cracker?
Jens: Wir haben nichts dagegen. Wir sehen das mehr als Werbung. Der Erwerber einer Raubkopie kann halt mal reinschauen. Wenn er es als gut befindet, dann kauft er es eben, oder auch nicht. Es gibt auch viele ehrliche Käufer hier in Deutschland. Wir haben das beim 'Bundesliga Manager' mitbekommen: Die haben dann bei uns angerufen und gesagt: "Wir haben jetzt Euer Spiel gespielt, aber wir kommen nicht weiter." Mitten im Spiel erscheint nämlich 'ne Abfrage. Und wenn das Spiel wirklich gut ist, dann kauft man es eben trotzdem noch.
ASM: Und 'Wild West World'? Ist da auch irgendwas versteckt?
Jens: Tja, das kann man eben nie so genau wissen (grinst verschmitzt!).
ASM: So, jetzt wird's etwas privater. Jens, hast Du außer dem Compi noch Hobbies?
Jens (lacht): Gilt 'ne Freundin als Hobby?
ASM: Ja, die gilt.
Jens: Jaaa, was man halt so macht. Weggehen..., mhm.
ASM: Und was magst Du gern?
Jens: Essen - trinken - hören, oder was? Ja, ich geh' relativ gern essen, Musik hören (lacht) und weggehen.
ASM: Gibt es irgendwas, wogegen Du totale Abneigungen hast?
Jens: Da müßte ich erst genauer drüber nachdenken.
ASM: Werner, was hast Du für Hobbys?
Werner: Bis vor einem Jahr habe ich noch Fußball gespielt. Kann ich aber jetzt nicht mehr, weil ich einen Unfall hatte, bei dem ich mir den Fuß verletzt habe. Ansonsten macht mir Waldlauf und Tischtennis viel Spaß und ich unterhalte mich gern.
ASM: Und Deine Abneigungen?
Werner: Abneigungen..., das ist schon schwieriger.
ASM: O.K., ehe ich Euch 'n dickes Loch irgendwohin frage, machen wir bis auf Weiteres erstmal Schluß und trinken eher noch einen von Werners Spezialcoktails,...
...denn die wären irgendwie schon wieder 'nen Extra-Bericht wert... ■

Sandra Alter

Challenge-Codes gefällig?

Hallo Lynxer, aufgepaßt! Habt Ihr Lust auf ein paar Codes zu 'Chips Challenge' - oder die Lösung von Level 140 ('Ice Death')? Wir haben beides - und das ist noch untertrieben: Hier die komplette Codeliste samt Lösung von 'Ice Death'. Hoffentlich 'dreckfuhlerfrei' ...

1	BDHP	Lesson 1
2	JXMJ	Lesson 2
3	ECBQ	Lesson 3
4	YMCJ	Lesson 4
5	TQKB	Lesson 5
6	WNLP	Lesson 6
7	FXQO	Lesson 7
8	NHAG	Lesson 8
9	KCRE	Nuts and Bolts
10	VUWS	Brushfire
11	CNPE	Trinity
12	WVHI	Hunt
13	OCKS	Southpole
14	BTDY	Teleblock
15	COZQ	Elementary
16	SKKK	Cellblocked
17	AJMG	Nice Day
18	HMJL	Castle Moat
19	MRHR	Digger
20	KGFP	Tossed Salad
21	UGRW	Iceberg
22	WZIN	Forced Entry
23	HUVE	Blobnet
24	UNIZ	Oorto Geld
25	PQGV	Blink
26	YVYJ	Chchchips
27	IGGZ	Go with the Flow
28	UJDD	Ping Pong
29	QGOL	Arcticflow
30	BQZP	Mishmesh
31	RYMS	Knot
32	PEFS	Scavenger Hunt
33	BQSN	On the Rocks
34	NQFI	Cypher
35	VDTM	Lemmings
36	NXIS	Ladder
37	VQNK	Seeing Stars
38	BIFA	Sampler
39	ICXY	Glut
40	YWFH	Floorgasborg
41	GKWD	I.C.You
42	LMFU	Beware of Bug
43	UJDP	Lock Block
44	TXHL	Refraction
45	OVPZ	Monster Lab
46	HDQJ	Three Doors
47	LXPP	Pier Seven
48	JYSF	Mugger Square
49	PPXI	Problems
50	QBDH	Digdirt
51	IGGJ	I Slide
52	PPHT	The Last Laugh
53	CGNX	Traffic Cop
54	ZMGC	Grail
55	SJES	Potpourri
56	FCJE	Deepfreeze
57	UBXU	Strange Maze
58	YBLT	Loop Around
59	BLDM	Hidden Danger
60	ZYVI	Scoundrel
61	RMOW	Rink
62	TIGW	Slo Mo
63	GOHX	Block Factory
64	IJPQ	Spooks
65	UPUN	Amsterdam
66	ZIKZ	Victim
67	GGJA	Chipmine
68	RTDI	Eeny Miny Moe
69	NLLY	Bounce City
70	GCCG	Nightmare
71	LAJM	Corridor
72	EKFT	Reverse Alley
73	QCCR	Morton
74	MKNH	Playtime
75	MJDV	Steam
76	NMRH	Four Plex
77	FHIC	Invincible Champion
78	GRMO	Force Square
79	JINU	Drawn and Quartered
80	EVUG	Vanishing Act
81	SCWF	Writers Block
82	LLIO	Socialist Action
83	OVPJ	Up the Block
84	UVEO	Wars
85	LEBX	Telenet
86	FLHH	Suicide
87	YJYS	Cityblock
88	WZYV	Spirals
89	VCZO	Block Buster
90	OLLM	Playhouse
91	JPQG	Jumping Swarm
92	DTMI	Vortex
93	REKF	Roadsign
94	EWCS	Now you see it
95	BIFQ	Four Square
96	WVHY	Paranoia
97	IOCS	Metastable to Chaos
98	TKWD	Shrinking
99	XUVU	Catacombs
100	QJXR	Colony
101	RPIR	Apartment
102	VDDU	Icehouse
103	PTAC	Memory
104	KWNL	Jaier
105	YNEG	Short Circuit
106	NXYB	Kablam
107	ECRE	Balls O Fire
108	LIOC	Block Out
109	KZQR	Torture Chamber
110	XBAO	Chiller
111	KRQJ	Time Lapse
112	NJLA	Fortune Favoursthe
113	PTAS	Open Question
114	JWNL	Deception
115	EGRW	Oversea Delivery
116	HXMF	Block Buster II
117	FPZT	The Marsh
118	OSCW	Miss Direction
119	PHTY	Slide Step
120	FLXP	Alphabet Soup
121	BPYS	Perfect Match
122	SJUM	Totally Fair
123	YKZE	The Prisoner
124	TASX	Firetrap
125	MYRT	Mixed Nuts
126	QRLD	Block N Roll
127	JMWZ	Skelzie
128	FTLA	All Full
129	HEAN	Lobster Trap
130	XHIZ	Ice Cube
131	FIRD	Totally Unfair
132	ZYFA	Mix Up
133	TIGG	Blobdance
134	XPPH	Pain
135	LYWO	Trust Me
136	LUZL	Double Maze
137	HPPX	Goldkey
138	LUJT	Patial Post
139	VLHH	Yorkhouse
140	SJUK	Ice Death
141	MCJE	Underground
142	UCRY	Pentagram
143	OKOR	Stripes
144	GVXQ	Fireflies

...und hier die Lösung zu Level 140 ('Ice Death'):

In diesem Level muß man in der rechten oberen Ecke den Schuh holen, mit dem man über den Rasen gehen kann. Mit unten genannter Kombination kann man ihn erwischen. Danach geht man gleich ins Ziel (H = hoch, R = rechts, U = unten, L = links). Die Angaben sind auf den Joystick bezogen:

H/R/H/H/L/U/R/U/R/U/U/U/L/L/
H/H/L/H/L/L/H/L/U/R/U/L/U/U/R/
U/R/R/H/R/H/R/H/H/L/L/H/L/L/L/
U/U/R/R/U/R/R/U/U/R/R/H/L/L/L/
H/L/L/U/R/R/R/R/H/H/L/L/L/L/H/
H/H/H/R/R/U/R/R/R/R/R/H.

Michael Rauh

WETTBEWERB!

Das wird Euch treffen wie der Blitz! **FLASH POINT** verlost zwei megastarke Mega Drives und einen Gameboy, beides mit Zubehör. Weiterhin versucht **FLASH POINT** sechs Einkaufsgutscheine unter die Leute zu bringen. Interesse? O.K., Ihr habt weiter nichts zu tun, als ein originelles Foto von Euren Oldies (Papi, Mami - oder beide) beim Zocken vor Eurem Compi zu schießen und dieses an folgende Adresse zu schicken: Tronic Verlag, Kennwort: **Flash Point,** Postfach 870, 3440 Eschwege. Einsendeschluß: 28.03.91

1. Preis: 1 Mega Drive + 8-Bit-Adapter + Joystick Pro 1 + Spielegutschein im Wert von DM 200.

2. Preis: 1 Mega Drive + Spielegutschein im Wert von DM 100.

3. Preis: 1 Game Boy + 1 Game Light + 1 Carry Case.

4. - 10 Preis: je 1 Spielegutschein im Wert von DM 50.





Flashpoint Elektronik u.
Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz
Telefon 0 26 06 / 331

WINTER CES®

THE 1991 INTERNATIONAL WINTER
CONSUMER ELECTRONICS SHOW®

Thursday, January 10 through
Sunday, January 13, 1991

Las Vegas, Nevada, USA

Las Vegas Convention Center
Las Vegas Hilton, Sahara,
The Mirage, and Riviera Hotels



WHAT U SEE IS

Dieser "weise" Spruch, weiland von James Brown im Zusammenhang mit Hot-Pants in die Menge gesungen, traf auch auf die diesjährige WINTER CES in Las Vegas zu. Denn: Es gab viel zu sehen, aber leider nichts umwerfend Neues zu "getten" (siehe auch Bericht in ASM 3/91!). Natürlich war's für die Konsolenbesitzer 'ne Wucht zu bestaunen, welche Titel für ihre NINTENDOS, GAME BOYS, SEGAS, LYNX' oder PC-ENGINES in Bälde eintreffen. Für den Homecomputerbesitzer allerdings war's recht flau. Nur ein kleiner Teil in den ohnehin schon kleinen "Pavillons" wurde von den Jungs eingenommen, die vornehmlich IBM-Software feilboten...





Willkommen in Sim City

WHAT U GET!

Allgemein wußte man, daß die WINTER CES '91 in Sachen Home-Soft nicht viel zu bieten hatte. Das war schon immer so. Las Vegas, das Gambler-Paradies, ist einer der Sonnenorte in den USA, wo die Standmiete in den dortigen Ausstellungshallen, Convention Center, recht günstig sind. Dies gilt in "Sin City" auch für Hotels, Taxis, Bölkstoff, Fressalien,... Kurzum: Die geeignete Stadt, um Geschäfte zu tätigen - und dies zu Beginn des frischen Software-Jahres.

So war es auch kaum verwunderlich, daß die europäischen, japanischen und amerikanischen Businessmen meist mit Humphrey-Bogart-Lächeln durch die Hallen zogen. Sie hatten beim Start in die Saison gleich die ersten Lizenzen verhökert oder erworben.



Das Game Gear von Sega.

Im Mittelpunkt stand, wie schon in den vergangenen zwei Jahren, der Run auf NINTENDO. Es werden zahllose neue Konvertierungen für NES und den GAME BOY erscheinen, eine Sache, die sich für alle Beteiligten auszahlen wird. Besonders der kleine Grün-Weiße wird mit Titeln geradezu überhäuft. Dies wird die Freunde des "BOYS" freuen, wird doch eine Preissenkung für Hard- und Soft angestrebt, um andere Konkurrenten aus dem Felde zu räumen. Doch: Wer sind eigentlich ernsthafte Konkurrenten?

SEGAs GAMEGEAR ist eine feine Maschine; doch leider ist sie an Titeln noch zahlenmäßig unterlegen. Ähnliches gilt für ATARI LYNX, der aber etwas aufgeholt hat. Der NEC TURBOEXPRESS ist eine Story für sich. Keiner weiß im Augenblick genau, ob die Maschine, nebst größerem Bruder PC-ENGINE, exklusiv nach Eu-



Might & Magic III ab Juni in Deutsch.



Die Hauptdarsteller von Tengeris Kampfspiel Pit-Fighter für das Sega-Mega-Drive



The more the better - mitnehmen was geht.



Hans und Guido von Attic Software nehmen Manni in die Zange.

ropa kommt. An dieser Front gab's kaum was Neues, so daß, wie angesprochen, der GAME BOY weiter - auch P. R.-mäßig -das Gerät ist, das man weiterhin am liebsten zum Friseur oder unter die Dusche nehmen wird.

SEGA hat allerdings bei den "Standgeräten" NINTENDO ein Stück des Kuchens abgenommen.
Besonders interessant ist natürlich das MEGA DRIVE (in den Staaten unter GENESIS bekannt), auf dem sich eine ganze Menge an guten Konvis aus der Home-Szene tummeln.
Somit hat das Teil, das noch vor einem Jahr Konkurrenz von der PC-ENGINE zu fürchten hatte, immer mehr Freunde gewonnen (auch in der ASM-Redaktion)...

Im "Pavillon 3" quetschten sich die Anbieter der Home-Soft (größter US-Distributor ist hier ELECTRONIC ARTS) in eine Ecke und konnten doch noch einige Kleinode präsentieren:

MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE ist ein E.A.-Produkt, das eine enorme Weiterentwicklung von INDIANAPOLIS 500 darstellt. Cruiser mußte man schon vom Stand wegzerren, damit wir uns MIGHT & MAGIC III (aus dem Hause NEW WORLD COMPUTING) reinziehen konnten. Hierbei handelt es sich um ein exzellentes Rollenspiel (zunächst für IBM; im Juni komplett in Deutsch!), das "nichts mehr mit den Vorgängern zu tun hat"! Es beinhaltet derart viele Features, daß einem "schlecht" wird. Die Benutzerführung ist stark vereinfacht, die Grafiken einladend und das Gameplay fantastisch...
Wer Genaueres erfahren möchte, darf sich gern, wie gesagt, die Reportage in der ASM 3/91 reinziehen! ■

Manfred Kleimann



Virtuelle Realität

Auf dem Weg in eine neue Wirklichkeit



Federleicht mit feiner Sensorik: Der Data. Das Eye Phone trägt sich nicht so bequem.

Es gab einmal eine Story des Sci-Fi-Schrifstellers Ray Bradbury, in der die weibliche Hauptperson nur noch in einer computergenerierten Welt lebte und agierte. Der "normalen" Welt müde, programmierte sie sich ihre eigene Realität mit problemlosen Freunden, konfliktfreier Umwelt, mit 24 Stunden Dauerfun. Diese Simulation war so echt, daß sie sich von der eigentlichen Wirklichkeit in nichts unterschied. "Science-Fiction-Spektakel, Zukunfts-Firlefanz", könnte man meinen. Weit gefehlt! Der Grundstein für die "Realität nach Maß" ist schon gelegt, denn: VIRTUAL REALITY STARTS TODAY!

Während Deutschland in Sachen "Innovative Technologien" leider mal wieder hinterherhinkt, sieht die Geschichte in den Staaten schon ganz anders aus. Dort finden sich gleich mehrere Firmen, die auf dem Gebiet der Virtuellen Realität forschen. Eine Company, die sogar schon ein betriebsbereites System für Endverbraucher anbietet, ist die in Redwood City, Kalifornien, ansässige Firma **VPL Research.** Grund genug für die ASM, den beschwerlichen Weg über den großen Teich trotz Bombendrohungen zu wagen und die Sache vor Ort anzutesten (okay, okay. Ich übertreibe ein wenig. Wir waren wegen der CES in Vegas sowieso an der Westküste. Da war es nur logisch, auch diese Realität mitzunehmen).

VPL steht für *virtual programming language*, was aber nicht heißen soll, daß dort nur Software entwickelt wird. Die 35 Mann starke und noch recht junge Firma (1985 gegründet) produziert neben der "weichen Ware" auch die für den Trip in den Cyber Space nötige Hardware.

Was brauche ich, um endlich **im** Computer zu sein, statt immer nur auf die Mattscheibe zu starren und Mäuse oder Joysticks hin und her zu bewegen? Nun, zunächst einmal einen Rechner zur Erstellung der Grafiken und Animationen. Hierzu bedient sich VPL eines Macintosh-Rechners und der beiden Animationsprogramme *RB2 Swivel* und *Body Electric.*
Für die Steuerung des hochkomplexen Geschehens zeichnen zwei *Silicon Graphics*-Computer verantwortlich. Der neueste Typ ist in der Lage, 20.000 Polygone pro Frame in der Sekunde zu berechnen. Das hier verwendete Programm *Isaac* berechnet die virtuelle Welt in Echtzeit.
Der realistische Sound wird durch das Hard/Softwarepaket *AudioSphere* erzielt. Fehlen nur noch die Ein/Ausgabegeräte,

auch *human interface tools* genannt. Diese sind die eigentlichen Glanzpunkte des Systems. Da hätten wir den *DataGlove*, einen enganliegenden und federleichten Handschuh, dessen feine Sensoren auch die kleinste Fingerbewegung registrieren und an den Rechner weiterleiten. Dort werden die Informationen verarbeitet und entsprechend umgesetzt. Aus diesem High-Tech-Produkt wurde übrigens der *Power Glove* abgeleitet, der für die NES-Konsole von Nintendo angeboten wird. Selbstverständlich läßt sich jener in bezug auf Gewicht, Tragekomfort und Leistung nicht im mindesten mit dem DataGlove vergleichen. Das zeigt auch schon der Preis: Der DataGlove kostet zur Zeit 9000 Dollar, der Power Glove, der bisher 850.000 mal verkauft wurde (hauptsächlich USA und Japan) gerade 100 Dollar. Wie mir aber **George Zachary**, der technische Verkaufsleiter von VPL, versicherte, wird '92 ein Low-Cost-Modell des DataGlove auf den Markt kommen (Lizenznehmer ist die Firma *Logitech*), das nur noch 200 Dollar kosten wird.

Aber nicht nur Handbewegungen können umgesetzt werden: Mittels des *DataSuit* (ein overall-ähnlicher Anzug, ebenfalls extrem leicht) werden dem Computer sämtliche Körperbewegungen übermittelt. Bei dem Preis für diesen Anzug wird dem Normalsterblichen allerdings doch etwas schwindelig: 120.000 Dollar kostet er zur Zeit. Aber auch hier wird der Preis im Laufe der Zeit erheblich fallen.

Für die optische und akustische Wiedergabe des Szenarios trägt der User das *Eye-Phone*, eine Kombination von Stereo-Bildschirm und -Kopfhörer. Dieses ca. 1 Kilo schwere Gerät besitzt zwei farbige LCD-Bildschirme (aus dem Watchman von Sony), um ein dreidimensionales Sehen zu ermöglichen.

Ich habe den Handschuh und die Brille ausprobiert, und ich muß sagen: "Es ist einfach fantastisch!" Ich befand mich in einem dreidimensionalen Gebäude, konnte mich "wirklich" umsehen, in dem ich wie



Lächerliche 120.000 Dollar für den DataSuit

in der Realität den Kopf drehte und konnte sogar Gegenstände berühren und bewegen. Bewegte ich den Zeigefinger, bewegte sich auch der computergenerierte Finger; machte ich eine Faust, wurde auch meine Computerhand im selben Augenblick ohne Zeitverlust zur Faust. Ich **war** in der künstlichen Welt! Selbst der Sound war da. Es gab ein Aufschlagsgeräusch, als ich einen Gegenstand zu Boden fallen ließ oder einen anderen von mir wegwarf. Das einzige was fehlte, waren Geruchs-, Temperatur- und Berührungsempfindungen. Laut George wird aber zumindest an den Berührungsempfindungen eifrig gearbeitet. Es wird nicht mehr lange dauern, und der User wird die Form eines Gegenstands auch fühlen, wenn er ihn aufnimmt. Nur die Unterscheidung von Oberflächenstrukturen, d.h. das Erkennen, um welches Material es sich handelt, hält man bei VPL (genauso wie Geruchsempfindungen) für äußerst schwierig zu realisieren.

George Zachary stellt das Animationsprogramm Swivel 3D auf dem Mac vor.



Nun stellt sich die Frage, in welchen Bereichen die Einsatzmöglichkeiten der virtuellen Realität liegen. Uns Gamestern schwebt natürlich sofort **das ultimative Game** vor und die Freizeitindustrie ist selbstverständlich längst am Ball. VPL steht bereits mit einer japanischen Firma in Verhandlungen, die ein Freizeitcenter mit VR-Maschinen ausrüsten möchte.

Die Hauptkunden der kalifornischen Company liegen allerdings im medizinischen und wissenschaftlichen Bereich. So wird das System zu Simulationszwecken in der Luft- und Raumfahrt, in der Automobilbranche, in der Robotersteuerung und auch in der Medizin eingesetzt.

Um Virtual Reality für den Home User interessant zu machen, müßte zunächst einmal der Preis für die Hard- und Software erheblich reduziert werden. Ein System, in dem zwei User miteinander agieren können, kostet momentan ca. 200.000 Dollar (ohne Anzug). George Zachary ist aber der festen Überzeugung, daß die Kosten in drei bis vier Jahren bereits auf ungefähr 10.000 Dollar gesenkt werden könnten, womit die Sache schon realistischere Formen annimmt. Rechnet man weiter, dürfte VR in spätestens zehn Jahren für jedermann erschwinglich sein. Und dann geht die Post ab! Stellt Euch vor, Eure Lieblingsgames nicht bloß zu spielen, sondern sie auch zu leben. Endlich den durchgedrehten Droiden von *Paradroid* persönlich gegenüberstehen, die Abenteuer von *Larry* am eigenen Leib erfahren, den Planeten Eris vor dem Kometen *Damocles* retten oder die Bestie aus *Beast II* mit den eigenen Händen erlegen. Tron lebt!

Wer jetzt auf den Geschmack gekommen ist und Virtual Reality live erleben möchte, der sollte im März die Cebit-Messe besuchen, denn die Firma VPL wird dort ihre Produkte präsentieren. Zum Abschluß möchten wir uns noch recht herzlich bei der Firma Bomico bedanken, die uns den Termin bei VPL ermöglichte. ■

Cruiser



Der Power Glove für die NES-Konsole, abgeleitet vom DataGlove.

Reportage eines Rundgangs
von MANFRED KLEIMANN

SIGHTSEEIN' TOUR(ist)

"Willkommen, Bienvenue, Welcome", so die Maxime des weltweit bekannten Software-Hauses SIERRA ON-LINE. ASM besuchte den Giganten, der durch Titel-Serien wie Larry, King's Quest, Police Quest und andere Quests zu Weltruhm gelangte. Peinlich, peinlich. War doch das Treffen im Kalifornischen Coarsegold/Oakhurst ein kleiner Reinfall. Die Presse wurde hier mit Touristen "verwechselt" und dementsprechend auch behandelt. Keiner der führenden Programmier-Köpfe ("busy" statt "business !) hielt es für nötig, zumindest seine Nase mal in eines der Büros zu stecken, wo ASM sich um ein Interview bemühte.

Die "Familie wächst

Die Produkte sind zweifelsohne spitze, ähneln sich aber mehr und mehr. Eine gewisse Standardisierung ist erkennbar. Dies bezieht sich nicht nur auf die SIERRA-, sondern auch auf DYNAMIX-Produkte. O.k., die Endverbraucher lieben es - noch, aber irgendwie werde ich das Gefühl nicht los, daß es bei SIERRA in absehbarer Zukunft bröckeln könnte.
Es entsteht ebenso der Eindruck, als wäre der europäische Markt für die Jungs nicht von großer Bedeutung, fährt man doch in den Staaten und Japan die größten Umsätze ein. Sind die Leute aus dem sonnigen Kalifornien arrogant? Sicherlich nicht. Nur etwas zu selbstsicher. In diesem Report gibt's aber auch was Gutes: Neuigkeiten zu LARRY V, QUEST FOR GLORY III und dem Nachfolger von CAMELOT -LONGBOW. . .

Hotline in GB und Deutschland

Andy Wood und Jim Murdoch von U.S.D. übernehmen zur Zeit das Marketing für den europäischen Markt. Allerdings wurde eine SIERRA-Filiale in Theale, Reading (westlich von London) eingerichtet, von wo aus die Geschicke gelenkt werden sollen. Es entstand eine Hotline, wo die User Hints, Tips und Teil-Lösungen zu SIERRA-Games abrufen können. Ähnliches soll auch in Deutschland (vermutlich bei UNITED SOFTWARE) installiert werden. SIERRA hat in dieser Hinsicht gute Erfahrungen gemacht: Ihr eigenes "Heißes Telefon" ist inzwischen auf 36 Anschlüsse erweitert worden. Zwischen 7 Uhr früh und 21 Uhr sind die Phones besetzt. Man spricht von ca. 100.000 Anrufern pro Monat. Des weiteren gibt's die Möglichkeit zum Erwerb einer Club-Card. Dafür muß man sich allerdings "registrieren" lassen. . .



Manni im Gespräch mit Jim ➪

Die Ausnahme von der Regel (siehe oben!): SPACE QUEST III ist bereits in Deutsch erhältlich. Folgen sollen u.a. Larry III sowie das DYNAMIX-Game RED BARON.

"SIERRA ist ein gesundes Unternehmen. Die SIERRA-Familie wächst und wächst!". Dies waren die Einführungsworte des Direktors für internationalen Handel, Srini Vasan. Ob hier was weiterwächst - DYNAMIX, KOEI oder die Japaner GAME ARTS heirateten ein -, ist sicherlich noch fraglich.

SIERRAs Strukturen

Gut, daß es noch Rick Cavin, Vizepräsident in Sachen Sales, gibt. Er war unser Reiseführer durch die Heiligen Hallen der ON-LINEs. So an die 100.000 Disketten werden in-house dupliziert. Auf meine Anfrage nach möglichen "Schwachstellen" innerhalb dieses Produktionsbetriebes meinte Rick, man hätte überhaupt keine Probleme mit Raubkopiererei. Es gelange nichts an die Öffentlichkeit.
Auch die gesamte Verpackung und Versendung findet im selben Hause statt. Auf einer Fläche von 1.400 qm arbeiten die Boys & Girls emsig, fleißig wie die Ameisen. Über 360 Angestellte beschäftigen sich mit der Produktion, Verpackung, Duplikation, Lagerverwaltung und dem Shipping. In der P.R.-Abteilung sind's zwei, wobei Srini für die Presse verantwortlich ist.
Neben den bekannteren "Code-Masters", Al Lowe oder Roberta Williams, sind inhouse 45 weitere eingestellt. Hinzu kommen 35 Grafiker und sieben Musiker. Die Objekte werden zumindest von einem Produzenten beaufsichtigt. Bei KING'S QUEST V bespielsweise waren 14 Grafiker, zwei Musiker, 15 Programmierer und ein Producer zugange. . .

BEI SIERRA



Werkseigener Generator

Die Titel erscheinen zuerst auf IBM und werden mit dem "SCI" (Sierra's Creator Interpreter) auf Amiga und ST innerhalb von 30 Minuten übertragen. Macintosh-Produkte werden anders gefertigt. Es gibt derzeit nur etwa 10 Titel. Die Sound-Karten, die unterstützt werden, sind die üblichen: Soundblaster, AdLib und Roland. Auf die Frage, ab wann alle drei Sounds implementiert werden, gab Rick zu verstehen: "Alle Titel werden ab jetzt mit den Facilities geliefert. Auch bei überarbeiteten Games wird nun 'echter' Sound zu vernehmen sein.
Weiterhin beschäftigen wir uns seit geraumer Zeit mit der neuen Technologie der CD-ROM-Versionen."
"Was verkauft man so im Schnitt bei einem 'mittelmäßigem' Spiel in Europa?", wollte ich wissen. Man schätzt, daß in Deutschland das meiste Potential über den Ladentisch geht. Insgesamt rechnet man mit etwa 50.000 verkauften Exemplaren in der Alten Welt.
"Und wie sieht's mit dem Gesamtumsatz weltweit aus?" In Europa sei 1990 ein Umsatz von 7 Millionen Dollar erzielt worden. Dies sei eine Steigerung von 6,5 % im Vergleich zum Vorjahr. Weltweit rechne man für 1991 bis zum Halbjahr 1992 mit einem "Gesamt-Volumen" von 34 Millionen US-Dollars.

Das Game - von der Idee bis zum Endprodukt

SIERRAs Politik in Sachen Erstellung ist wohldurchdacht, das muß man feststellen! Nehnen wir mal das Beispiel **THE CONQUEST OF THE LONGBOW:** Der Nachfolger von *Camelot* versetzt uns in die Zeit des legendären Robin Hood. Das interessante Adventure, leider wieder (siehe oben!) nach bekanntem (bewährtem ?) Strickmuster, wird gegen Ende dieses Jahres bei uns eintrudeln. Die Vorbereitungen sind allerdings schon getroffen. Man arbeitet daran. Und das geht so: Producer Guruka Singh Khalsa nimmt die Idee auf, die



ihm zugetragen wird. Hernach erfolgt im eigenen Video-Studio eine Live-Action mit Schauspielern. Die eingefrorenen Bilder gehen weiter zur Grafik-Abteilung. Dort werden Skizzen in Schwarz-Weiß für die einzelnen "Räume" angefertigt und an der Pinwand aufgereiht. Werden die Zeichnungen für gut befunden, wandern sie zur Coloration. Die farbigen Abbildungen werden nun den Programmierern übergeben, die das "Standbild" coden, verändern und erneut coden. Erst wenn der Producer mit dem Ergebnis zufrieden ist, wandern die "Teile" zur Animation. Details, Staffage und bewegte Sprites werden eingebaut. Jetzt erfolgt die erste Testphase. Wenn die Bilder zusammengefügt werden, entscheidet der Producer, ob und in welcher Form das Game "fertig" ist. Es erfolgt eine weitere Testphase. In der "Zwischenzeit" arbeiten die Grafiker an der Verpackung, und meist erscheint dann das fertige Produkt termingerecht auf dem Markt. . .

Was gibt's Neues '91?

Neben **THE CONQUEST OF THE LONGBOW** erwarten wir ein witziges, mit herrlich komischen Kommentaren versehenes **POLICE QUEST III,** das erhebliche Verbesserungen zu den m.M. nach langweiligen Vorgängern aufweist. Erhältlich Ende September.
Ebenfalls für September wird **LARRY V** gescheduled. Nachdem **LARRY IV - THE MYSTERY OF THE LOST DISKETTS AND MISSING FLOPPIES** nicht erscheint, arbeitet man emsig an der "fünften Version". Der Grund: Al Lowe wollte LARRY IV nicht produzieren. Aufgrund einigen "Zuredens" seitens der "Geschäftsleitung" bewog man ihn, doch an einem neuen Larry-Abenteuer zu arbeiten. Deshalb ging man einfach zu LARRY V über. Der Untertitel lautet **PASSIONATE PATTI DOES A LITTLE UNDERCOVER WORK.** Larry schaut sich

„Das Herz von China" - eine der Neuheiten von DYNAMIX

Produzent und Regisseur Guruka Singh Khalsa



So lässig geht's im Video-Studio nicht immer zu.

im Telly eine Show an. Das "American sexiest home video" wird gesucht. Unser smarter Held macht sich nun auf, um die richtigen "Modelle" in aller Welt (auch in Europa) zu filmen. Er muß **das** Video schlechthin produzieren. Viel Glück, Larry!

QUEST FOR GLORY III - SHADOW OF DARKNESS spielt in Afrika. Man muß sich mit ethnischen Problemen und Stammesfehden rumschlagen bzw. beschäftigen.

Im New York der 20er Jahre unseres Jahrhunderts ermittelt bei **THE CORONER'S INQUEST** ein Teenage-Detektiv. Funny. Und da wären noch: **SPACE QUEST IV** (lustig, sexy, viele tolle verbale und grafische Effekte) sowie die DYNAMIX-Produktion und Nachfolger von *Rise of the Dragon* **HEART OF CHINA** (oh, hoffentlich wollen die meiner Bulldogge nicht ans Leder !?!). Digitalisierte Grafiken in diesem Multiple-Choice-Adventure und 'ne anständige Benutzerführung garantieren für anhaltenden Spielspaß. . .

Dennoch: Trotz guter Titel - und das mag paradox klingen - sehe ich, wie erwähnt, ein gewisses Abflauen des "Mega-Interesses" an SIERRA-Spielen. Die Veränderungen gegenüber den Vorgängern und -läufern sind halt nur minimal. Bleibt zu hoffen, daß weitere, andere Serien aufgebaut werden, damit man nicht sagen kann: "Hast Du von jeder Reihe eines, kennst Du sie alle!"

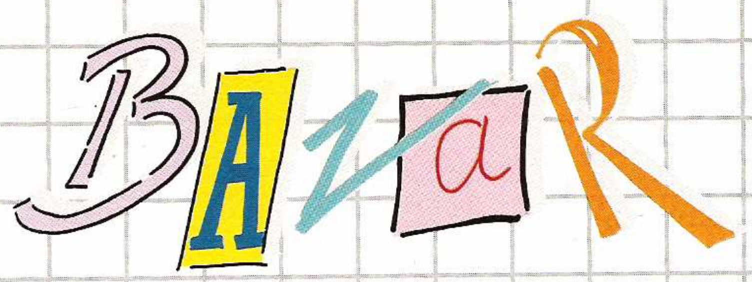
Manfred Kleimann



Rolling Stones	20 Years	25,-	117 min.	Bestellnr.: V01
ABBA	Video Hits	35,-	54 min.	Bestellnr.: V02
AC/DC	Let there be rock	39,-	94 min.	Bestellnr.: V03
Bee Gees	Best of live	39,-	106 min.	Bestellnr.: V04
Beatles	Compleat	39,-	115 min.	Bestellnr.: V05
CURE	Staring at the sea	39,-	82 min.	Bestellnr.: V06
David Bowie	Glasspider Complete	39,-	105 min.	Bestellnr.: V07
Deep Purple	Scandinavian Nights	39,-	100 min.	Bestellnr.: V08
Dire Straits	Alchemy live	39,-	90 min.	Bestellnr.: V09
Depeche Mode	Strange too	35,-	30 min.	Bestellnr.: V10
Depeche Mode	Live HH	39,-	75 min.	Bestellnr.: V11
Eurythmics	Live Australia	25,-	90 min.	Bestellnr.: V12
Genesis	Mama Tour live	39,-	102 min.	Bestellnr.: V13
Iron Maiden	Maiden England	39,-	95 min.	Bestellnr.: V14
Led Zeppelin	The Song remains*	39,-	127 min.	Bestellnr.: V15



Madonna	Immaculate Collection	39,-	55 min.	Bestellnr.: V16
Marillion	Live Loreley	39,-	90 min.	Bestellnr.: V17
Motorhead	Live Toronto	25,-	55 min.	Bestellnr.: V18
New Kids on the Block	Step by Step	39,-	50 min.	Bestellnr.: V19
Peter Gabriel	Live Athen	39,-	85 min.	Bestellnr.: V20
Pink Floyd	Delicate Sound	39,-	96 min.	Bestellnr.: V21
Pink Floyd	The Wall	35,-	95 min.	Bestellnr.: V22
Phil Collins	Seriously live Berlin	39,-	165 min.	Bestellnr.: V23
Queen	Live Wembley	39,-	75 min.	Bestellnr.: V24
Sweet	Ballroom Blitz	39,-	60 min.	Bestellnr.: V25
Rolling Stones	In the Park	39,-	53 min.	Bestellnr.: V26
Rolling Stones	25 x 5	39,-	130 min.	Bestellnr.: V27
Scorpions	World Wide live	39,-	75 min.	Bestellnr.: V28
U2	Under blood (live)	39,-	60 min.	Bestellnr.: V29
Tina Turner	Break every rule	25,-	60 min.	Bestellnr.: V30





Deckel auf – Karte rein! Und schon habt Ihr Euren Amiga 500 um satte 512 KB getuned. Mit dabei: Eine akkugepufferte Hardware-Uhr (abstellbar) und das irre Rollenspiel NEUROMANCER. Zugreifen beim ROCTEC RM550C-Paket für

nur **149,–**

Bestellnummer: M 100

Zocken wie in der Spielhalle könnt Ihr nun mit dem MULTIFUNCTION JOYSTICK! Joyboard mit einstellbarem Autofeuer, integrierten Paddles u.v.a.m.. Beste Microschalter-Qualität. Für Atari, ST, Amiga, C-64.

39,95

Bestellnummer: M 200







BLOCK OUT – den „3 D-Tetris"-Hammer gibt's bei uns für IBM-PC (5,25- und 3,5-Zoll-Discs), Amiga und ST. Der Preis:

49,95

Bestellnummer M 400

Irres Fliegen – tolles Angebot: Den Klassiker JET gibt's nun komplett mit der Scenery-Disc JAPAN bei ASM für

49,95

Bestellnummer: M 300

Bestellungen mit Angabe der Bestellnummer an den Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. **Zahlungsweise:** Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Bei Nachnahmelieferungen entsteht eine Gebühr von 7,50 DM. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.


KALIF'S
SPACE-RAT ©

HAY, ZIGGY!
HILFE! WAS FÜR'N ÄTZENDEN FETZEN HAST DU DENN DA AN?
AAAH! ICH WUSSTE DASS DIR MEIN NEUER ANZUG GEFALLEN WIRD! DAS IST ECHTE MAßARBEIT!
?
HA HA HA! DAS IST DOCH KEINE MAß-ARBEIT! DER FUMMEL SITZT TOTAL SCHIEF UND IST VIEL ZU GROß!
¡¡¡¡GITT!
MANN! DU HAST DOCH KEINE AHNUNG! HIER, DAS ETIKETT BESTÄTIGT UNS SOGAR DASS DAS ECHTE MAßARBEIT IST!
BOAH! TATSÄCHLICH...
...ECHTE MARSARBEIT!!
SIEHSTE!
MADE ON MARS
MATHIAS NEUMANN '90

MAUPITI-ISL


Chris
Bob
Fertig
e Seefahrt, die ist lustig, eine Seefahrt, die ist schön...
Lankhor
Sie sind ALLEIN
Sie haben alles gesehen!
Sie sind ALLEIN
Ganz gut
Tatort.
Lankhor



Finstre Wolken ziehen über der Insel Maupiti auf. Eine Frau ist spurlos verschwunden, die Anwohner werden unruhig. Doch Meisterdetektiv Jerôme Lange ist zur Stelle, um den Fall mit geübtem Auge zu lösen. Wir konnten sein unersetzliches Tagebuch einsehen und führen Euch auf die richtige Fährte...

Montag, 1. Februar 1954 - Maupiti -

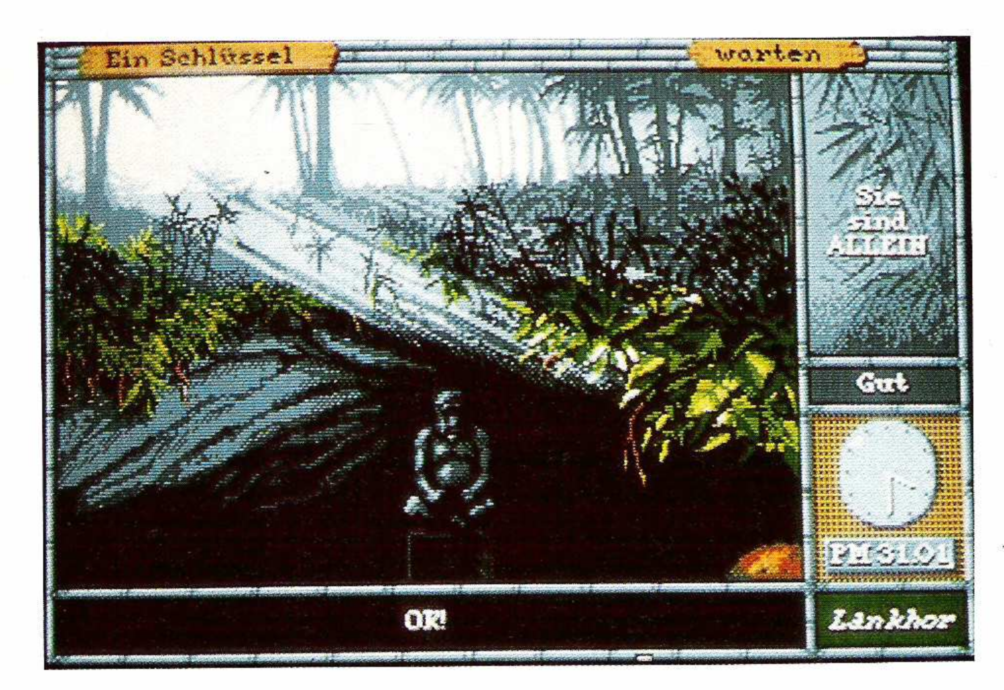
Endlich finde ich einen Moment der Ruhe. Ich habe mich in meine Kabine zurückgezogen, um mir die sich überschlagenden Ereignisse der letzten beiden Tage in Ruhe durch den Kopf gehen zu lassen. Bis zum Mittagessen bleibt mir noch etwas Zeit, falls bis dahin nicht wieder etwas Außergewöhnliches passiert... Ich will also versuchen, meine Gedanken ein wenig zu ordnen und zu Papier zu bringen.
Ich beginne am besten der Reihe nach, also zurück zu Sonntagmorgen. 10.00 Uhr: Zunächst hatte ich Maguy in ihrem Zimmer aufgesucht, um noch einige zusätzliche Informationen zu Maries Entführung zu erhalten.

Maries Entführung

Maguy erzählte mir, daß sie an diesem Morgen etwa gegen 7.00 Uhr das zerbrochene Fenster in Maries Zimmer bemerkt hatte...
Sie hatte sich darüber zunächst keine weiteren Gedanken gemacht, bis Bob mit einem anonymen Brief erschien: Marie war entführt worden!
Diesen Brief habe ich später zusammen mit zwei weiteren Briefen auf einem Regal in Bobs Kabine gefunden. Die beiden ersten Briefe gingen der Entführung von Marie voraus. Eine geheimnisvolle "Dame in Schwarz" hatte Bob darum gebeten, die Brisbane zu ihrer Verfügung bereitzuhalten. Sie schrieb vom Transport einer nicht näher beschriebenen Ladung.
In dem dritten Brief, der nach Maries Entführung auftauchte, drohte die "Dame in Schwarz", die junge Frau umzubringen, falls Bob sich weigern würde, die Lieferung auszuführen.
Im Laufe meiner Ermittlungen stellte ich fest, daß Bob, der die Insel Maupiti regelmäßig ansteuerte, sehr in Marie verliebt war...
Er war hartnäckig und schnüffelte während der letzten beiden Tage überall herum. Dabei kam er mir leider oft in die Quere.
Und noch jemand hatte sich an die Fersen der "Dame in Schwarz" geheftet: Chris, der Matrose der *Bamboo*...
Maguy erzählte mir noch, daß sie am Samstagabend, als sie dabei war, wie jeden Abend den Tee für Marie aufzugießen, die Küche für einige Augenblicke verlassen mußte. Bei ihrer Rückkehr kam es ihr vor, als ob die Tasse nicht mehr genau an der gleichen Stelle stand wie vorher.
Von Anita erfuhr ich später, daß Marie gewöhnlich vor dem Schlafengehen eine Tasse Tee trank und eine Zigarette rauchte.
Jemand, der ihre Gewohnheiten kannte, hätte also genug Zeit gehabt, ihr etwas in den Tee zu schütten.

Maries Zimmer

Nachdem ich bei Maguy gewesen war, suchte ich Maries Zimmer auf. Die Teetasse stand noch auf ihrem Nachttischchen. Ich roch an der Tasse und verspürte den leichten Geruch von Kampferkraut. Jemand hatte ihr also tatsächlich ein Mittel in den Tee geschüttet!
Ammoniakwasser mit einem Zusatz von Kampferkraut, ein schmerzstillendes Mittel. Ich hatte ein Fläschchen davon im Küchenschrank gefunden.
Es erschien merkwürdig, daß im Aschenbecher keine Zigarettenkippe zu finden war. Zudem war das Bett anscheinend unberührt geblieben.
Wenn Marie die Gewohnheit hatte, vor dem Schlafengehen im Bett eine Tasse Tee zu trinken und eine Zigarette zu rauchen, wieso hatte sie dann an jenem Abend ihren Tee nicht im Bett getrunken und auch nicht geraucht?
Beim Durchsuchen ihres Zimmers ent-



deckte ich hinter dem Aquarium ein Versteck, in dem sich eine Liste mit 12 verschiedenen Musikstücken, sowie eine kleine Schmuckschatulle befanden. Als ich Maguy die Liste zeigte, versicherte sie mir, daß es sich um Maries Handschrift handele. Auf der Schmuckschatulle war ein Satz eingraviert, der sich wie ein Motto, eine Devise, anhörte: "Jemelos y indivisibles".
Leider schaffte ich es nicht, sie zu öffnen. Im Aquarium und unter der Kommode fand ich einige Glasscherben.
Außerdem fand ich im Aquarium einen Stein mit einer ziemlich rauhen Oberfläche, auf den ein Totenkopf eingeritzt war. Ich steckte den Stein, die Schmuckschatulle und die Liste mit den Partituren ein und sah mir die Zimmer von Anita und Sue an. Hier gewann ich allerdings nur zwei Erkenntnisse: Anita war offenbar eine Revolutionärin, und Anton hatte die gestrige Nacht mit Sue verbracht.

Lucie

Die Durchsuchung von Maguys Zimmer hingegen war sehr aufschlußreich. Als ich dabei zufällig auf ein Bild drückte, fand ich dahinter ein Geheimfach, das einen Schlüssel enthielt. Der entpuppte sich als Schlüssel zu Lucies Zimmer - einer hübschen, gutgebauten Blondine, wie Anton mir versicherte.
Ich erfuhr, daß diese Lucie ganz anders war als die übrigen Mädchen. Sie soll die Insel heimlich an Bord der *Bamboo* verlassen haben. Roy, der Bootsmann, habe sie in seiner Kabine versteckt, weil sie sich auf der Insel offenbar verfolgt fühlte. So hat es mir Roy jedenfalls erzählt. Auf der Insel Maurice soll sie dann von Bord gegangen sein. Der Fund eines braunen Haares auf dem Bett in ihrem Zimmer, das seit ihrem Verschwinden nicht mehr benutzt worden war, sowie das Auftauchen einer blonden Perücke, die Just am Nordstrand aus dem Wasser gefischt hatte, lassen mich jedoch etwas anderes befürchten - zumal Just es wohl auch mit der Angst zu tun bekam, als er die Perücke aus dem Wasser fischte. Er hatte versucht, sie im Ofen in seiner Hütte zu verbrennen.
Dort habe ich sie dann auch gefunden, schon halb verbrannt.
Auerdem habe ich unter dem Schrank in seiner Hütte ein Foto gefunden, das Just mit einer blonden Frau zeigt. Die anderen bestätigten mir später, daß dies Lucie war.

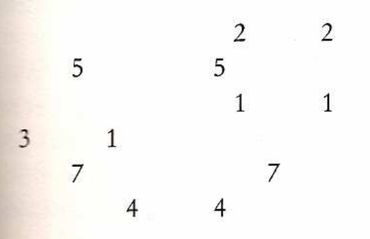
Die Piratenhöhle

In Maguys Zimmer fand ich eine Falltür! Unter dem kleinen Teppich neben ihrem Bett ist sie. Den Schlüssel dazu entdeckte ich in einem Geheimfach, das sich beim Drehen der Nachttischlampe zeigte.
Ich öffnete also die Falltür, stieg in den dunklen Gang hinunter...
und fand mich in einer Höhle wieder, der Grotte der Piratenbrüder Vargas.
Die beiden waren in einer Art Freske in den Felsen eingemeißelt, Rücken an Rücken, nur durch einen Totenkopf getrennt. Unter der Zeichnung entdeckte ich einige in den Stein gehauene Zeichen. Doch ich konnte sie leider nicht entschlüsseln. Sie schienen irgendwie unvollständig, als ob verschiedene Teile fehlten.





Ich schrieb sie in mein Notizbuch und untersuchte dann einige andere Zeichen neben den Piraten. Es waren sechs Zeichen an jeder Seite, auf bestimmte Weise angeordnet. Auffällig war vor allem die Symmetrie, mit der die gesamte Freske angelegt war. Offenbar entsprach die Anordnung der Symbole auf der linken Seite genau jener der Zeichen auf der rechten Seite... oder vielmehr handelte es sich um eine Spiegelung.
Waren die Vargas-Brüder nicht auch genau gleich dargestellt, Rücken an Rücken?
Hier hatte der Künstler anscheinend symbolisch auszudrücken versucht, daß die beiden Brüder Zwillinge waren. Symmetrie und Umkehrung sollten wohl ausdrükken, daß die Vargas-Brüder gleich und doch verschieden waren.
Über dem Bild war auf spanisch ein Satz zu lesen: "Zwillinge und trennbar", der gleiche Satz, der auch auf der Schmuckschatulle von Marie eingraviert war...
Als ich diesen Satz genauer unter die Lupe nahm, ging mir endlich ein Licht auf: die sechs Zeichen zu beiden Seiten der Piraten waren zugleich symmetrisch und umgekehrt, "wie in einem Spiegel". Ich trennte also jedes Symbol in der Mitte umd erhielt schlielich eine Reihe von Zahlen... Ich notierte diese Zahlen in genau der gleichen Anordnung wie auf der Mauer:



Schließlich stieg ich wieder nach oben in Maguys Zimmer. Die ganze Zeit fragte ich mich nach dem Zusammenhang zwischen Marie und den Piraten. Wieso war die Devise der Vargas-Brüder in die Schmuckschatulle eingraviert, die ich bei Marie gefunden hatte?

Qualassou

Als ich Maguys Zimmer verließ, beschloß ich, mir die Insel ein wenig anzusehen. Es war schon fast 15.30 Uhr am Nachmittag. Meine kleine Entdeckungsreise führte mich zu einem Teich, der sich etwa in der Mitte der Insel befand. Aus dem Wasser ragte die Statue eines großen Affen, der majestätisch und bedrohlich zugleich auf einem Sockel thronte (Anita und Maguy hatten mir erzählt, daß es sich bei diesem Affen um eine Gottheit der Ureinwohner von Maupiti handelte, "Qualassou" nannten sie ihn, was "Gott der Quelle" auf kreolisch bedeutet). Nachdenklich betrachtete ich den Affen eine Weile. Der Wasserstand senkte sich allmählich...wie bei Ebbe und Flut...
Um 16.00 Uhr war der Teich völlig leer. Jetzt konnte ich auch den Sockel der Statue sehen. Auf ihm erkannte ich undeutlich einige Zeichen, aber ich war zu weit entfernt. Ich versuchte, etwas näher an den Affen heranzugehen, doch das wäre beinahe schiefgegangen.
Im letzten Augenblick bemerkte ich, daß der Grund des Teiches voller Treibsand war! Das hätte ins Auge gehen können!
Ich erinnerte mich, daß ich irgendwo in den Booten ein Fernglas gesehen hatte. Also lief ich zum Anlegesteg und brauchte zum Glück auch nicht lange zu suchen. Das Fernglas lag in Bruces Kabine. Mit seiner Hilfe konnte ich nun die Inschrift auf dem Sockel lesen.
Überrascht stellte ich fest, daß die Inschrift genau den Zeichen glich, die ich mir in der Höhle der Piraten notiert hatte. Ich hatte offenbar die fehlenden Zeichen gefunden! Ich legte beide Teile übereinander und erhielt einen Text auf Spanisch, den ich allerdings erst mit Hilfe eines Spiegels lesen konnte, da er in Spiegelschrift abgefaßt war.
Hier meine Übersetzung: "3 Tote wiegen 2 Tote und 5 Tote 2 Tote. Der Erste ist der Zweite und der Zweite der Erste. Das Eisen dreht sich um das Zeichen der Piraten." Allmählich hatte ich das Gefühl, mich doch ein wenig zu weit von meinem eigentlichen Ziel zu entfernen. Ich suchte Marie und machte die Bekanntschaft der Piraten...
Eigentlich sollte ich doch den Spuren der "Dame in Schwarz" folgen! Bis jetzt hatte ich noch nicht viel in der Hand. Doch wenn man zwischen den Zeilen lesen kann, sagen die Briefe der "Dame in Schwarz" ja auch schon einiges aus...

Die "Bamboo"

In besagten Briefen, die an Bob adressiert waren, hatte die "Dame in Schwarz" erwähnt, daß ein Freund einen dringenden Transport für sie hatte durchführen sollen, durch den Wirbelsturm aber an seinem Vorhaben gehindert wurde. Da die *Bamboo* auf Maupiti vor Anker lag, weil sie Schiffbruch erlitten hatte, liegt die Schlußfolgerung nahe, daß sie für den geheimnisvollen Transport vorgesehen war. Das Bordbuch, das ich beim Durchsuchen von Bruces Kabine fand, gab mir aufschlußreiche Hinweise. Es stellte sich heraus, daß Roy, der Bootsmann, in Wirklichkeit das Sagen an Bord hatte. Chris bekräftigte dies und erzählte mir außerdem, daß Bruce tagelang in seiner Kabine eingesperrt gewesen war, als sich das Boot auf hoher See befand.
Bruce war Opiumraucher. Während er sich seinen Träumen hingab, bemächtigte Roy sich der *Bamboo*. Ohne Bruces Wissen benutzte er sie für geheimnisvolle Warentransporte...
Die "Dame in Schwarz" sorgte dafür, daß Bruce immer genug Opium zur Verfügung hatte. Er kannte ihre Identität jedoch nicht und bezahlte die Ware anonym, indem er das Geld regelmäßig in einem hohlen Baumstamm am Südstrand deponierte.
Dieses Mal hatte die mysteriöse Dame ihren Handelspart aber offenbar nicht eingehalten. Wahrscheinlich erschien ihr die *Bamboo* jetzt nicht mehr nützlich. Das war wohl auch der Grund für Bruces Nervosität während der letzten Tage.
Das Anheuern von Chris dagegen dürfte Roy eher beunruhigt haben. In Chris' Kabine fand ich eine Akte, die mir ebenfalls interessante Informationen lieferte.
Chris war ein Agent des britischen Secret Services. Er war mit dem Auftrag unterwegs, das geheimnisvolle Verschwinden von Agent Nr. 12 aufzuklären, der sich seit seiner Mission im Indischen Ozean nicht mehr gemeldet hatte...
Des weiteren fand ich in der Akte ein Foto einer Polizistin in Uniform.
Nachdem ich die Kabinen untersucht hatte, warf ich noch kurz einen Blick in den Laderaum. Hier schien alles normal, außer der Aufschrift: "EXPLOSIV" auf einer der Fischkisten. Aber vielleicht hatte sie auch nichts weiter zu bedeuten. Eine Kugel fand ich noch auf der Erde neben einem Fischernetz. Als ich sie Bruce später zeigte, erklärte er mir, daß es die Kugel aus einer Maschinenpistole sei. Etwas schien hier also doch faul zu sein...
Dabei fällt mir eine Beobachtung ein, die ich heute morgen gegen 5.00 Uhr am Teich gemacht habe. Ich konnte nicht mehr schlafen, weil mir so vieles durch den Kopf ging und hatte deshalb einen kleinen Spaziergang gemacht. Als ich am Teich vorbeikam, schwamm auf dem Wasser eine Art Kasten. Ich konnte ihn allerdings weder herausfischen, noch erkennen, um was es sich genau handelte. Später war er dann wieder verschwunden.
Doch Anton und Bob hatten den Kasten wohl auch gesehen. Ich fragte mich, ob diese Kiste nicht vielleicht sogar Teil der geheimnisvollen Ladung war. Aber wieso lag sie im Wasser?

Justs Tod

Von Roys Schuld an Justs Tod war ich von Anfang an überzeugt. Just war ermordet worden, weil er zweifellos Zeuge jener Dinge geworden war, die er besser nicht gesehen hätte. Er war gefährlich geworden, denn er hätte irgendwann gewiß darüber

geredet.
Alle befragten Personen waren sich einig: Just hatte Angst gehabt.
Sue und Roy hatten beobachtet, wie er die blonde Perücke aus dem Meer zog. Roy hatte dies zwar zunächst geleugnet, doch als Sue sich nicht von ihrer Beobachtung abbringen ließ, gab auch er es schließlich zu.
Meiner Rekonstruktion nach muß Just auf folgende Weise umgebracht worden sein: Er hatte sich gestern nacht in seiner Hütte eingeschlossen. Nachdem er kurz zuvor, etwa zwischen 1.30 und 2.00 Uhr, noch Anita begegnet war, hatte er sich in seine Hütte geflüchtet, wo er sich offenbar in Sicherheit wähnte.
Der Mörder ist durch das Fenster eingebrochen, denn heute morgen war die Scheibe kaputt. Zwischen 2.30 und 3.00 Uhr wurde die Leiche am Nordstrand ins Meer geworfen.
Die Strömung spülte sie dann heute früh an den Anlegeplatz, wo sie aus dem Meer gefischt wurde. Als ich die Leiche untersuchte, stellte ich fest, daß man Just die Kehle durchgeschnitten hatte. Die Tatwaffe hat man bisher allerdings nicht gefunden. Der Mörder hatte die Tür zu Justs Haus wieder sorgsam verschlossen. Zweifellos wollte er so die Entdeckung des Mordes verzögern, denn das zerbrochene Fenster kann man von der Straßenseite aus nicht sehen.
Doch das wurde vereitelt, denn die Leiche verfing sich unter der Mole , und der Mörder verlor den Schlüssel dummerweise am Anlegeplatz. Zu diesem Zeitpunkt wußte ich bereits, da der Mörder ein Seemann sein mußte.
Als ich dann Roys Diamanten, den er immer im Ohr trug, in Justs Hütte fand, war mein Verdacht fast bestätigt.

Piano

Seitdem ich die Liste mit den 12 Musikstücken in Maries Zimmer gefunden hatte, wuchs mein Interesse an dem mechanischen Klavier.
Warum hatte Marie diese unbedeutende Liste hinter ihren Aquarium versteckt?
Ich ging in den Barraum, um mir das Klavier einmal genauer anzusehen. Auf den ersten Blick war nichts Außergewöhnliches an dem Instrument zu entdecken. Es funktionierte, wenn man eines von den Centstücken einwarf, die man beinahe überall auf der Insel finden konnte. Man hat die Auswahl aus 15 Melodien, unter denen sich im übrigen auch die Stücke von Maries Liste befanden.
Im Laufe meiner Untersuchung hatte ich erfahren, daß das Piano Marie gehörte, und daß sie es nicht gerne sah, wenn jemand anderes es benutzte. Ich entdeckte, daß sich die rechte Pedale drehen ließ, wobei im Inneren des Instruments ein Klicken zu hören war. Ein weiteres Rätsel...
Hätte der Zufall mir nicht ein wenig auf die Sprünge geholfen, wäre ich wohl nie hinter den geheimen Mechanismus des Klaviers gekommen. Warum ich Maguy eigentlich den Aschenbecher auf der Küchenbar gezeigt hatte, weiß ich nicht mehr genau, aber als sie mir erzählte, daß Marie ihn dorthin gestellt hatte, kombinierte ich das Richtige: der Aschenbecher und das Klavier gehörten beide Marie.





Ich nahm den Aschenbecher und stellte ihn nach kurzer Überlegung links oben auf das Klavier: Er schien zum Klavier zu gehören, eine Art dekoratives Teil. Nach einigem Hin und Her begriff ich, daß der falsche Aschenbecher ein Schlüssel war - zu einem Geheimfach, das sich unten rechts im Inneren des Klaviers befand!

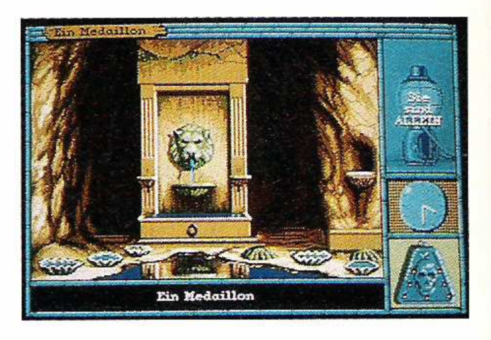
In dem Fach lagen eine Reihe weißer Blätter und ein Bogen, der mit verschiedenen Buchstaben bedruckt war. Die konnte ich allerdings nicht entziffern. Die geheime Funktion des Klaviers war mir nun klar: Es diente dazu, kodierte Nachrichten zu drucken!
Ich beschloß, das Blatt besser an seinem Platz zu lassen, natürlich nicht, ohne vorher die Buchstaben aufzuschreiben.
Als ich später Roys Kabine durchsuchte, fand ich das gleiche Blatt in seinem Radio versteckt. Ich verglich die Buchstaben mit denen, die ich notiert hatte. Sie waren identisch. Folgender Satz war hinzugefügt: **"We wait the boat".**
Roy hatte die Nachricht also entschlüsselt. Die Frage war nur noch, wie... Gestern abend war der Bücherschrank in Maries Zimmer aufgebrochen worden. Ein Buch, das seitdem verschwunden war, fand ich ebenfalls in Roys Kabine. Es handelte sich um ein Schachbuch mit dem Titel: "Schach in 52 Partien! Wieso hatte Roy gerade dieses Buch gestohlen?

Die Schüsse am Südstrand

Die Schüsse, die vorhin am Südstrand hallten, galten mit Sicherheit Chris. Offenbar hatte man versucht, ihn auszuschalten, bevor er noch weiter herumschnüffeln konnte. Ich habe das dumpfe Gefühl, ich sollte bei meinen weiteren Ermittlungen äußerst behutsam vorgehen...

Auf der Suche nach Marie

Nach Justs Tod fand ich das Medaillon, das er getragen hatte, am Nordstrand. Es hatte sich in einer Reuse verfangen, die im Wasser an einem Felsen befestigt war.
Als ich es Sue zeigte, erfuhr ich, daß Marie auch solch ein Medaillon besessen hatte. Es war dreieckig, in der Mitte war ein Totenkopf eingraviert. Um ihn herum waren eine Reihe von Steinen angebracht. In der Spitze des Dreiecks war der Buchstabe "V" zu lesen, das Zeichen der Vargas-Brüder.
Nachdem gestern abend der Bücherschrank in Maries Zimmer aufgebrochen worden war, hatte ich ein wenig in ihren Büchern geblättert. Dabei stieß ich auf ein Buch mit dem Titel "Die Piraten". Unter den verschiedenen darin beschriebenen Schatzkarten fiel mir eine besonders auf, weil hier die Rede von Zwillingszahlen war. Das kannte ich doch irgendwoher...
Der Text lautete: "Auf umgedrehter Karte, von Norden nach Süden, vom Ankerplatz des Affen, zu den Piratenbrüdern und dem nassen Totenkopf... Addiere die Zwillingszahlen und schreite immer voran. Gehe nie zurück... Danach wirst du dem Lauf der Tierkreiszeichen folgen und dabei auf die richtige Richtung achten."
Bezog man sich hier auf Maupiti? Die Anordnung der Zahlen, die ich in der Piratenhöhle gefunden hatte, war recht merkwürdig gewesen, aber es konnte sich dabei durchaus um eine Karte handeln...
Maries Schicksal scheint also doch in engem Zusammenhang mit der Piratengeschichte der Insel zu stehen - nur, wie? Welches Verhältnis bestand zwischen ihr und Roy, der offensichtlich über die Funktion des Pianos informiert war? War Roy, der Mörder von Just, auch Maries Entführer? Wie konnte ich den Code für die geheimen Nachrichten finden?
Was hatte die seltsame "Karte" zu bedeuten und wie konnte ich Maries Schmuckschatulle öffnen? Wer war die "Dame in Schwarz"?
Ich werde Roy zunächst auf keinen Fall verhaften lassen, sondern ihn weiter beobachten, bis ich seinen geheimen Machenschaften auf die Schliche gekommen bin... Es ist gleich 13.30. Ich muß mich beeilen, sonst komme ich zu spät zum Essen."





Jerome

Lange bleibt nicht mehr viel Zeit auf Maupiti, denn die *Brisbane* wird bald wieder auslaufen. Bis zur endgültigen Aufklärung des Falles bleiben jedoch noch einige Fragen ungelöst. Um Euch die Spielfreude nicht zu nehmen, stellen wir sie Eurer Knobelkunst anheim und wünschen viel Spaß beim Lösen:

- Die Identifikation der Frauenleiche am Südstrand.

- Welcher Zusammenhang besteht zwischen der Entführung Maries und dem Zeitungsartikel aus Anitas Zimmer?

- Welche Bedeutung hat der Küchenkalender?

- Was verbirgt die unterirdische Höhle?

Jerome Lange/red.



Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Köln · Konzept und Gestaltung: Papen WA, Köln

AIDS – die Gefahr ist keineswegs gebannt! Auch wenn die Zahlen bisher bei uns nicht in dem Maße gestiegen sind, wie anfangs befürchtet wurde. Verantwortungsbewußtes Verhalten jedes einzelnen ist auch in Zukunft das Wichtigste: zum eigenen Schutz und zum Schutz des Partners/der Partnerin vor Ansteckung.

Und: Helfen Sie durch Verständnis und Unterstützung mit, daß Menschen mit HIV-Infektion/AIDS nicht ausgegrenzt werden, weder am Arbeitsplatz noch im Freundes- und Bekanntenkreis oder in der Familie!

Kostenloses Informationsmaterial erhalten Sie bei der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Postfach 91 01 52, 5000 Köln 91. Wenn Sie Fragen zum Thema AIDS haben oder sich beraten lassen wollen, rufen Sie die persönliche AIDS-Telefonberatung an: 02 21/89 20 31.

Dem Leben zuliebe.

IHRE ASM-SAMMLUNG IST UN-

Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! **Achtung:** ASM-Hefte bis einschl. Ausgabe Nr. 9/89 sind zum Stückpreis von 6,50 DM, ASM-Hefte ab Ausgabe Nr. 10/89 zum Stückpreis von 7,50 DM, zu beziehen! Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern! (Bitte keine Briefmarken zusenden)



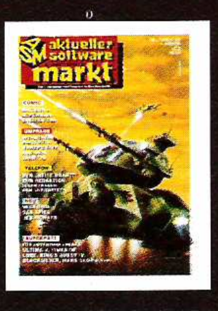
11/88



12/88



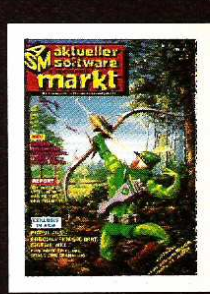
1/89



2/89



3/89



4/89



5/89



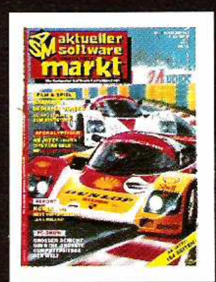
7/89



9/89



10/89



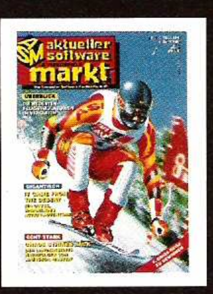
11/89



12/89



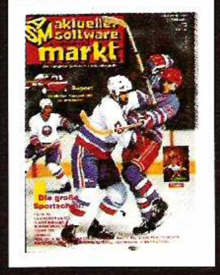
1/90



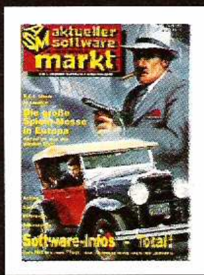
2/90



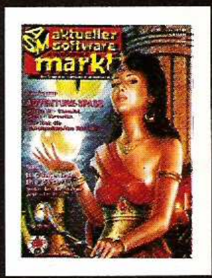
3/90



4/90



5/90



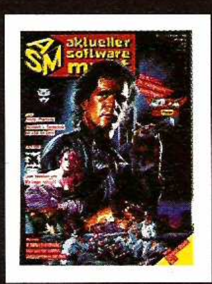
7/90



9/90



10/90



11/90



12/90



1/91

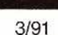


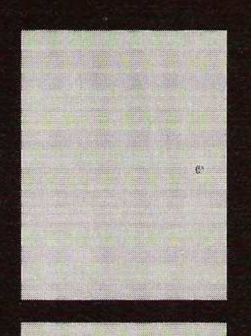
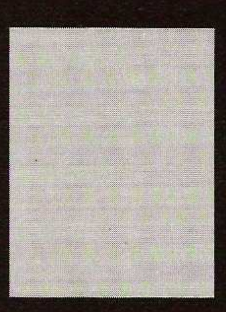
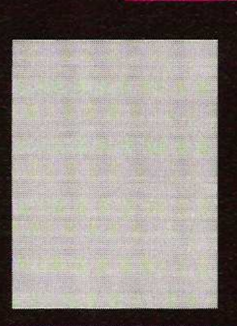
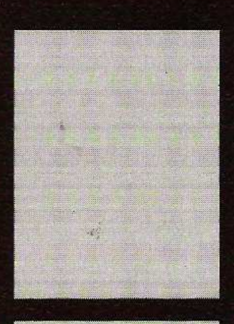
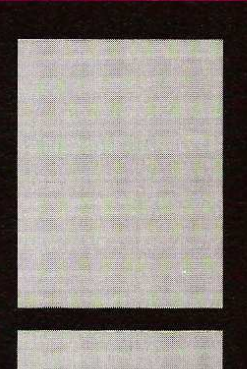
2/91

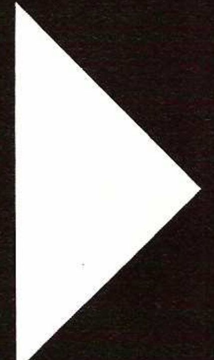
VOLLSTÄNDIG?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.




3/91



Bestellungen:

Zahlungsweise: Bei Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld) entstehen keine weiteren Kosten. Bei Nachnahmelieferungen (nur ab 3 Exemplaren möglich) entsteht eine Gebühr von 7,50 DM. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.
Anschrift: Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Versand-Service, Postfach 870, 3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!

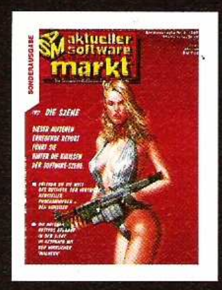
SONDERHEFTE:



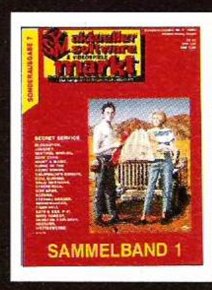
Nr.3 DM 7,50



Nr.5 DM 7,50



Nr.6 DM 7,50



Nr.7 DM 7,50



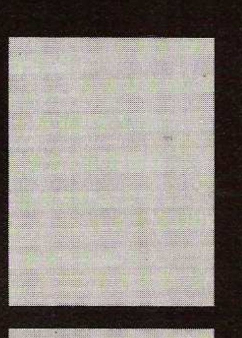
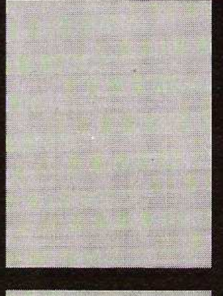
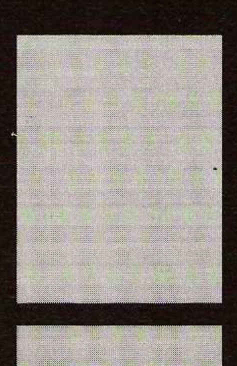
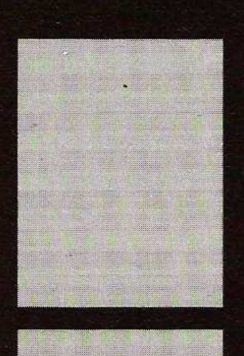
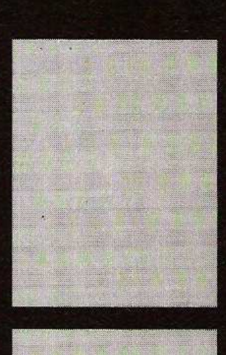
Nr.8 DM 7,50

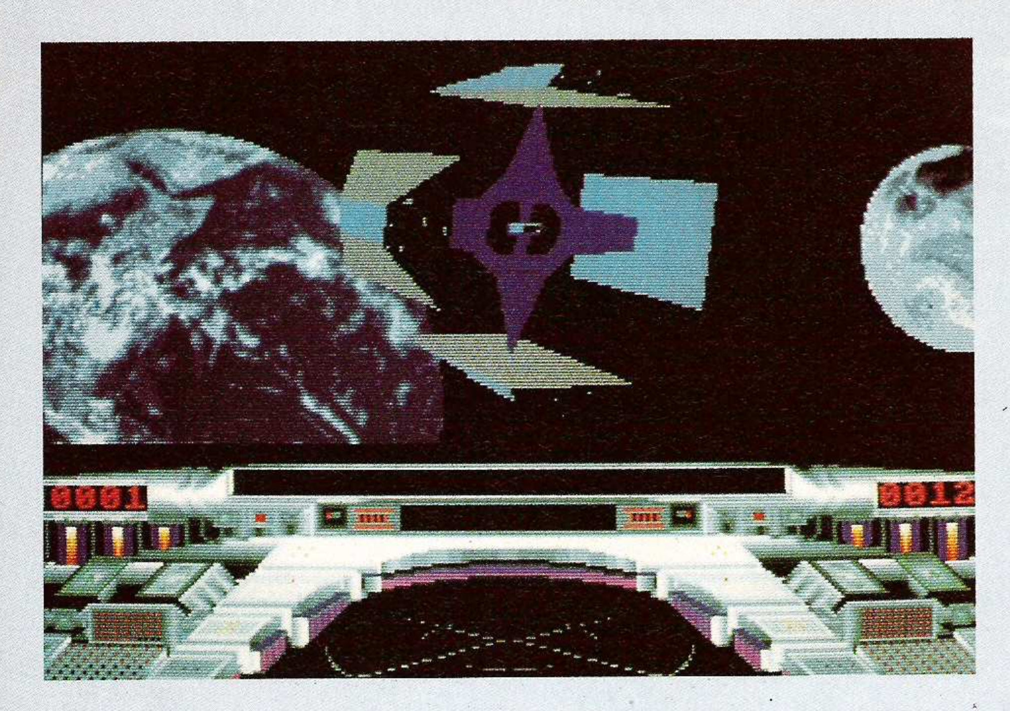


Nr.9 DM 7,50



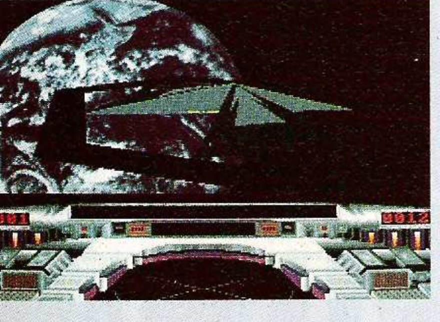
Nr.10 DM 7,50

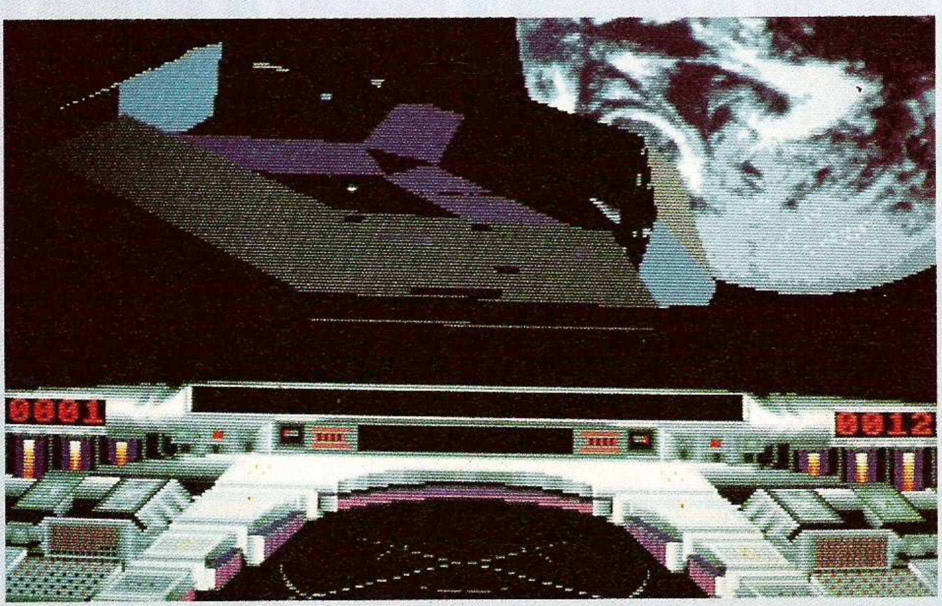








Die wüste Xiphos-Schiesserei dürfte schon so manchen zur Verzweiflung getrieben haben. Damit Ihr Euch an dem Spiel von Electronic Zoo nicht die Zähne ausbeißt, haben unsere Baller-Experten noch einmal ordentlich am Joystick gerüttelt und die Feindbasen besucht. Dabei kamen einige strategische Tips heraus, die wir Euch nicht vorenthalten wollen.

Mit Knalleffekt durchs All
Tips zu XIPHOS





Am besten kommt Ihr voran, wenn Ihr den Feind trefft, wo es ihn am meisten schmerzt: Auf ihren ammoniakgetränkten Basen. Die sind nicht leicht zu zerstören. Enweder Ihr kauft (für rund 600 Credits auf der Polarbasis des ersten Levels) Atombomben, oder Ihr benutzt Geheiminformationen. Eine beseitigte Station bringt bis zu 1000 "Punkte". In der Polarbasis des ersten Levels solltet Ihr auch Eure Kaufkraft erhöhen. Dann könnt Ihr noch reichlich Munition horten, die im zweiten Level teurer wird.

In jeder Basis solltet Ihr um "Hilfe" bitten. Irgendwann hört Ihr dann von einer schwachen Feindstation. Die besucht Ihr und hinterlaßt jede Menge billiger Bomben. Vom Antwortfeuer solltet Ihr Euch nicht abschrecken lassen. Sobald die Basis anfängt sich aufzulösen, begebt Ihr Euch auf einen sicheren Beobachtungsposten - oder auf zur nächsten Station.

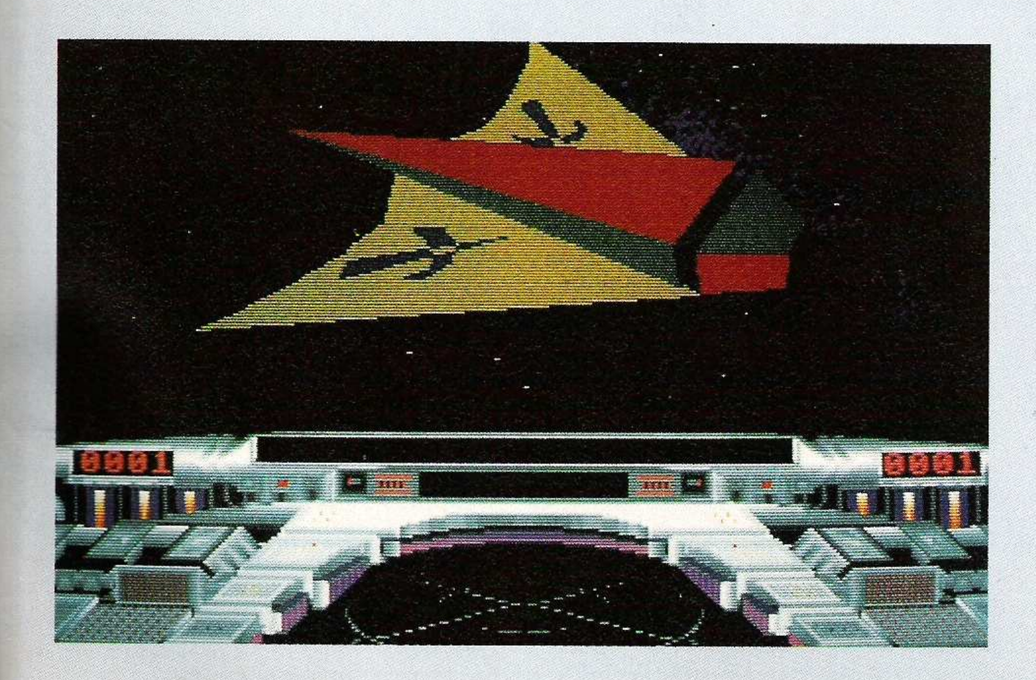
Xiphons sind streitlustig. Jagt ihnen ein



paar Bomben entgegen, macht Euch aus dem Staub und wartet in Ruhe, bis sie sich vor Wut gegenseitig niedergeschossen haben. Geratet Ihr in einen Xiphon-Streit, helft Ihr einfach dem Stärkeren. Solch' ein Überraschungsangriff bringt Credits und ist wirksamer als ein Schlag gegen unbeschäftigte Feinde.

Haben die Xiphons dagegen Eure Anwesenheit erst bemerkt, ist mit ihnen nicht gut Kirschen essen. Vorsicht, wenn sie einen Rückzug bluffen. Meist locken sie Euch hinter sich her, lassen Euch aufschließen und laden dann in Seelenruhe einige Tonnen explosives Material auf Euch ab...

Besser ist es, einfach abzuwarten, bis die Xiphons wiederkehren, um sich dann ihrerseits jagen zu lassen. Führt sie zu einem Schiff Eurer Seite, laßt die beiden kämpfen und gebt dem geschwächten Xiphon dann den Gnadenschuß. Hart, aber herzlos ist die Hatz - doch wer hat gesagt, das Leben sei fair? Die Xiphonjagd läßt sich jedenfalls hoffentlich mit unseren Tips leichter überstehen! **L.H./red.**



ASM-Generalkarte

W-1000

Computerstudio Schlichting, Katzbachstr. 6/8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 786 43 40.

Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

W-2000

Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.

Jens Dührkop, Cosi, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31 / 8 78 21

ECS, Birkenstraße 44, 2800 Bremen, Tel.: (04 21) 30 23 45

Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 1379

Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 5 30 46.

Virgin Games GmbH, Eiffestraße 398, 2000 Hamburg 26, Tel.: (0 40) 2 51 53 60.

W-3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (0511) 31 58 34.

W-4000

Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.

Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.

Dynatex, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 41 34.

Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.

Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.

German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47

Ha-Ku-Soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.

Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

Leisuresoft, Industriestraße 23, 4709 Bergkamen-Rünthe, Tel.: (0 23 89) 7 80 - 0.

LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67

Magic Bytes/micro-partner, Sandbrink 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34.

MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (02 31) 67 56 43.

Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatenusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 07 - 0.

Rainbow Arts Software GmbH, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 60 20.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.

Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel, Tel.: (0 23 05) 37 70.

Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

W-5000

CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.

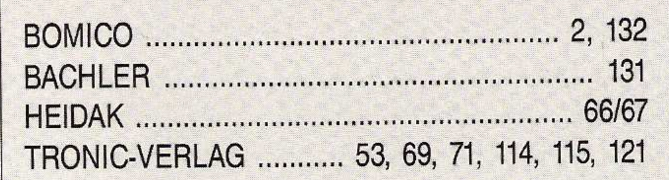
Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hükkelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.

Flashpoint, Im Giefenacker 4, 5400 Koblenz, Tel.: (0 26 06) 3 31.

International Software, Heidenrichstraße 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93.

Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.

Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.



INSERENTENVERZEICHNIS

W-6000

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.

Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.

Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.

MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.

W-7000

W-8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.

Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.

Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 8754 Großostheim, Tel.: 0 60 26 / 5 05 00

Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.

Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.

T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.

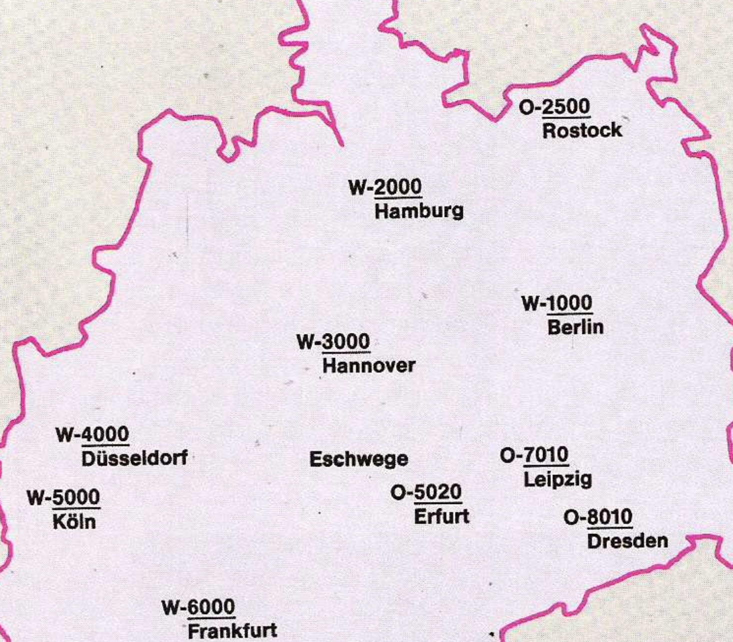
Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

ZS-Soft Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

Schweiz

ECS Schweiz, Vorstadt 38, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: 0 53 / 25 13 32.

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.



Die ASM-Special 12 erscheint am 7. Juni 1991



Bachler Computersoftware

	AMIGA	ATARI	PC	C64
A-10 Tank Kill. (Ami.1 MB)	84,95	--,--	84,95	--,--
Advanced Tactical Fighter 2	64,95	64,95	64,95	--,--
Alcatraz *	59,95	59,95	66,95	--,--
Antares *		Vorbestellung möglich !		
Awesome	79,95	--,--	--,--	--,--
B.A.T.	74,95	89,95	--,--	--,--
Battle Chess 2	Vorb. mögl. !		74,95	--,--
Battle Command (dt.)	69,95	69,95	74,95	--,--
Betrayal (Deutsch) *	79,95	79,95	89,95	--,--
Billy the kid *	64,95	64,95	--,--	--,--
Blue Max - Aces of war	*74,95	*74,95	79,95	--,--
Buck Rogers	74,95	--,--	74,95	59,95
Bundesl.Manager	54,95	54,95	59,95	V. mö.
Cadaver (Deutsch)	62,95	62,95	--,--	--,--
Carthage*	64,95	V. mö.	--,--	--,--
Car Vup	59,95	59,95	--,--	--,--
Celica GT4 Rally	59,95	59,95	--,--	--,--
Cent.-Defender of Rome	--,--	--,--	69,95	--,--
Challengers (5 Spiele)	74,95	74,95	74,95	54,95
Champ.o.Krynn (dt.)	66,95	--,--	69,95	59,95
Chaos strikes back (dt.)	65,00	59,95	--,--	--,--
Chase HQ. 2	59,95	59,95	--,--	59,95
Chip Challenge	59,95	59,95	--,--	39,95
Covert Action *	--,--	--,--	99,00	--,--
Crash Course	--,--	--,--	79,95	--,--
Creatures	--,--	--,--	--,--	39,95
C. of the Azure Bonds (dt.)	74,95	--,--	74,95	59,95
Das Boot	*74,95	*74,95	79,95	--,--
Die Unendl. Geschichte 2	66,95	--,--	--,--	39,95
Dino Wars	52,95	*52,95	*59,95	V. mö.
Dragon Wars (dt.)	69,95	--,--	74,95	44,95
Duck Tales *	69,95	69,95	69,95	49,95
Dungeon Master (dt.)	69,95	69,95	--,--	--,--
Elvira (dt.)	79,00	79,00	99,00	--,--
Epic *	66,95	66,95	--,--	--,--
Eye of the Beholder *	Vorb. mögl !		79,95	--,--
F-15 Strike Eagle II	--,--	--,--	89,95	--,--
F-16 Combat Pilot (dt.)	59,95	59,95	59,95	49,95
F-16 Falcon (dt.)	79,95	69,95	99,00	--,--
F-16 F. Mission Disk 1o.2 je	54,95	54,95	--,--	--,--
F-19 Stealth Fighter (dt.)	74,95	74,95	89,95	--,--
F-29 Retaliator (Deutsch)	59,95	59,95	*74,95	--,--
Gazza II (Fußball)	66,95	66,95	--,--	--,--
Golden Axe	59,95	59,95	--,--	39,95
Gunboat	69,95	--,--	74,95	--,--
Hard Drivin'2 *	64,95	64,95	76,95	--,--
Hard Nova	--,--	--,--	74,95--,--	
Harpoon (Deutsch)	79,95	--,--	84,95	--,--
Hero's Quest 2	Vorb. mögl. !		89,95	--,--
Immortal (Deutsch)	66,95	66,95	--,--	--,--
Imperium (Deutsch)	66,95	66,95	a.A.	74,95
Indianapolis 500	69,95	--,--	66,95	--,--
Invest (Deutsch)	59,95	59,95	V. mö.	44,95
Ishido	64,95	--,--	74,95	--,--
James Pond	59,95	59,95	--,--	--,--
Joystick-Adapter für 4 Sp.	24,95	24,95	--,--	--,--
Kick Off 2	59,95	59,95	59,95	39,95
King's Quest 5	Vorb. mögl. !		89,95	VGA 99,-
Klax	49,95	49,95	59,95	39,95
Legend of Faerghail (dt.)	69,95	69,95	74,95	--,--
LHX Attack Chopper (dt.)	Vorb. mögl. !		99,00	--,--

	AMIGA	ATARI	PC	C64
Lightspeed (Deutsch)	Vorb. mögl. !		99,00	--,--
Links (Deutsch)	--,--	--,--	99,00	--,--
Lord of the Rings (dt.)	Vorb. mögl. !		89,95	--,--
Lotus Esprit Turbo Chall.	59,95	59,95	--,--	V. mö.
M.U.D.S.	*66,95	*66,95	74,95	--,--
M1 Tank Platoon (Deutsch)	74,95	74,95	89,95	--,--
Master Blazer	66,95	--,--	--,--	--,--
Midnight Resistance	59,95	59,95	--,--	39,95
MIG-29 Fulcrum	79,95	79,95	89,95	--,--
Ninja Remix	59,95	59,95	--,--	39,95
Obitus (Deutsch)	79,95	--,--	--,--	--,--
On the Road	74,95	74,95	74,95	--,--
Operation Stealth (Deutsch)	59,95	59,95	74,95	--,--
Pang	59,95	59,95	--,--	V. mö.
Paradroid '90	59,95	59,95	--,--	--,--
PGA Tour Golf	--,--	--,--	69,95	--,--
Pirates! (dt.)	59,95	59,95	64,95	54,95
Player Manager (Deutsch)	49,95	49,95	--,--	--,--
Pool of Radiance (dt.)	64,95	--,--	64,95	59,95
Populous	66,95	66,95	66,95	--,--
Populous Data Diskette	39,95	39,95	39,95	--,--
Return of Medusa		Vorbestellung möglich !		
Robocop 2*	59,95	59,95	--,--	59,95
Secr.Weapons o.t.Luftwaffe		Vorbestellung möglich !		
Silent Service 2 (Deutsch)	Vorb. mögl.!		84,95	--,--
Sim City (Deutsch)	76,95	76,95	76,95	--,--
Sim City Architecture 1 o. 2	Vorb. mögl. !		39,95	--,--
Sim City Terrain Editor	39,95	--,--	39,95	--,--
Space Quest 3 (Deutsch)	--,--	--,--	99,00	--,--
Space Quest 4 *	Vorb. mögl. !		89,95	VGA99,-
Sport. Gold (Epyx) 3 Spiele	64,95	64,95	64,95	--,--
Star Control (Amiga 1 MB)	64,95	--,--	74,95	--,--
Stormovik (Deutsch)	--,--	--,--	74,95	--,--
Stratego (Deutsch)	66,95	--,--	79,95	--,--
Strider 2	59,95	59,95	--,--	39,95
Super Off Road	59,95	59,95	59,95	39,95
Supremacy	74,95	64,95	--,--	--,--
Team Suzuki	59,95	59,95	--,--	--,--
Team Yankee (Deutsch)	79,95	79,95	89,95	--,--
Teen. Mut. Hero Turtles	59,95	59,95	74,95	39,95
Test Drive 3	Vorb. mögl. !		74,95	--,--
The Savage Empire	Vorb. mögl. !		74,95	--,--
The Second World	52,95	52,95	59,95	V. mö.
The Secr. of Monkey Isl. dt.	79,95	84,95	89,95	--,--
Their finest hour (dt.)	69,95	69,95	69,95	--,--
Total Recall	59,95	59,95	--,--	39,95
Trans World	66,95	66,95	74,95	44,95
Turrican	54,95	54,95	--,-	39,95
Turrican 2		Vorbestellung möglich !		
Ultima 5	74,95	74,95	74,95	59,95
Ultima 6	--,--	--,--	79,95	*64,95
Univ. Military Sim. 2 (dt.) *	74,95	74,95	89,95	--,--
Wild West World	89,95	--,--	--,--	--,--
Wings (Deutsch)	79,95	--,--	--,--	--,--
Wolfpack (Deutsch)	79,95	V. mö.	94,95	--,--
Wonderland (Amiga 1 MB)	74,95	V. mö.	89,95	--,--
X-Copy Prof.(incl. Hardw.)	79,95	--,--	--,--	--,--
Z-Out	54,95	--,--	--,--	--,--

Vorb. mögl. = Programm erscheint in Kürze, Vorbestellung möglich
V. mö. = siehe oben
* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar

Chaos strikes back (Deutsch) (Amiga) **65,-**

Elvira (Deutsch) (Amiga/Atari ST) **79,-**

Great Courts 2 (Amiga/Atari ST/IBM-PC) **66,-**

Kick Off 2 - Data Disk. (Amiga/Atari ST) **35,-**

Knights of the Sky (IBM-PC) **99,-**

Lemmings (Amiga/Atari ST/IBM-PC) **59,-**

Night Shift (Amiga/Atari ST/IBM-PC) **54,-**

Panza Kick Boxing (Amiga/Atari ST/IBM-PC) **75,-**

Power Monger (Deutsch) (Amiga / Atari ST) **69,-**

Red Baron (IBM-PC) **99,-**

Sim Earth (Deutsch) (IBM-PC) **99,-**

Speedball 2 (Amiga / Atari ST) **59,-**

Spindizzy Worlds (Amiga / Atari ST) **59,-**

The Secret of Monkey Island (Deutsch) (Amiga) **80,-**

Wing Commander **75,-**

Wing Commander Mission Disk (IBM-PC) **39,-**

1 MB - Erweiterung f. Amiga (abschaltbar + Uhr) 99,00 DM
2. Laufwerk für Amiga (3,5") 169,00 DM
2. Laufwerk für Amiga (5,25") 229,00 DM
Sound Blaster (incl. dt. Handbuch) 349,00 DM
AdLib Musik-Karte 249,00 DM
Adlib-Karte + Composer 329,00 DM
Genius Mouse GM 6+ für PC 65,00 DM

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung am Telefon durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,00 DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck). Ab 100,00 DM Bestellwert liefern wir portofrei. Fordert noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

Bachler - Computersoftware
Postfach 1113 / Blücherstr. 24
D-4290 Bocholt

Telefon-Nr.:
0 28 71 / 86 31,
18 30 88 + 18 06 37

ERLEBEN SIE MODERNSTE SOFTWARE - UNTERHALTUNG!



Ubernehmen Sie die Verantwortung über einen ganzen Planeten von seiner Entstehung bis zu seinhemTod - 10 Milliarden Jahre später. Schaffen Sie Leben von den Uranfängen als einzellige Mikroben bis zu einer Zivilisation, die nach den den Sternen Greift.



Der Lebende Planet

Inspiriert derch die Gaia Hypothese von James Lovelock wird in SIM EARTH die Erde als ein lebender Organismus simuliert.

BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67





IBM PC & APPLE MAC

Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto